

OP SECRET
SIDENT EVIL 3:
MESIS
VIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 43
PlayStation
Magazine
VIC
975 Ptas.
5,87 €
8 414090 112772 00043
REVIEW
A SANGRE FRÍA
STREET FIGHTER EX2 PLUS
NIGHTMARE CREATURES II
BARÇA MANAGER 2000
EVERYBODY'S GOLF 2
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2
WIPEOUT SPECIAL EDITION
GRUDGE WARRIORS
DRACULA
SUIKODEN II
LEGEND OF LEGAIA
RESCUE SHOT
ALUNDRA 2
GALERIANS
A CONCURSO
30 JUEGOS A SANGRE FRÍA
MINIATURAS RALLY MASTERS
FIGURAS FINAL FANTASY VIII
CHASE THE EXPRESS
Jack Morton al rescate del embajador
REPORTAJE ESPECIAL
14 PÁGINAS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA PS2
CD sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000, EVERYBODY'S GOLF 2, MEDIEVIL 2, URBAN CHAOS, WWF SMACK DOWN ■ ADEMÁS WTC WORLD TOURING CARS, COLIN McRAE 2.0, TELEÑECOS RACEMANÍA, SPIDER-MAN Y STAR IXIOM

31 DE JULIO DE 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Arnau Marín, Elisabeth Masegosa, Sonia Ortega, Carlos Robles, Jordi Ros, Eduard Sales, Carles Sierra, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefe de ventas: **Alfredo López**
Publicidad: **Pilar González**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



Editorial

Al cierre de esta revista llega una noticia que nos es grata. Sony Computer Entertainment España ha anunciado el lanzamiento de una nueva línea de producto PlayStation, la «Serie Valor». Y, ¿eso qué es? —nos hemos preguntado—. Se trata de una reedición de títulos al precio de 2.490 pesetas. De momento, sólo hay cuatro juegos a la venta por este precio, pero SCEE prevé que cada mes se vayan incorporando a la lista más títulos.

El objetivo de esta operación es conseguir que los nuevos usuarios de PlayStation, llegados a través de PS One y PlayStation2, dispongan de un amplio catálogo de juegos «clásicos» a un buen precio. Jugada maestra. Sobre todo si tenemos en cuenta que antes del lanzamiento de la PS2 esta compañía lanzará PS One, un consola igual que la gris pero mucho más portátil.

Precisamente de esta nueva máquina hemos estado hablando con James Armstrong, presidente de Sony Computer Entertainment España. Bueno, de eso y de mucho más (entrevista en la pág. 038). En esta conversación, el hombre que dirige Sony en España ha dejado clara una cosa: «no es la pretensión de nuestra compañía que PS2 sustituya a PS1». El objetivo es que «los dos sistemas convivan» y, añade, «quizás PS1 para los más jóvenes y PS2, como un sistema de entretenimiento interactivo con más posibilidades —como su capacidad para reproducir películas en DVD— y, por lo tanto, con un perfil más adulto y familiar». La conexión a Internet y el juego *on-line* han sido otros de los temas que hemos comentado con James Armstrong, quien está convencido del prometedor futuro de esta forma de juego y que, gracias a las modificaciones que incluirá la PS2, será también una realidad para los usuarios de PlayStation. En fin, tendremos presente el ancho de banda de la red actual en nuestras oraciones. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

SUMARIO

NÚMERO 43
JULIO 2000



página 032

Alien Resurrection

La Reina de todos los aliens se dedica a engendrar como una loca

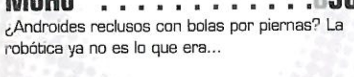


página 042

Especial Reportaje PS2

El futuro nunca había pintado tan negro...

PROYECTOPLAY





32 ALIEN RESURRECTION

PREVIEWS

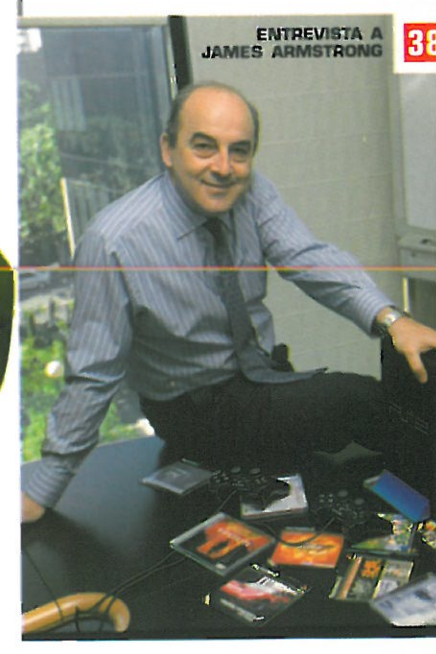


56 DESTRUCTION DERBY RAW

REPORTAJES

«Vib Ribbon se adapta a ti y a tu música»

VIB RIBBON **PÁGINA 074**



ENTREVISTA A JAMES ARMSTRONG 38



66 CHASE THE EXPRESS

58 HOGS OF WAR


Chase The Express

página 066

Chase The Express

El combinado de trenes y pistolas siempre ha dado buenos resultados...

Espacio CD:

¿Un buen disco? Te quedas corto en el análisis. Insértalo en tu consola y verás como las horas pasan como si fueran minutos

REVIEWS

«Crave estremece con su cóctel de supervivencia y telequinesis»

GALERIANS **PÁGINA 086**



88 EVERYBODY'S GOLF 2

SECCIONES

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000 JUGABLE
Te damos la oportunidad de vengar mil y una afrentas contra los Diablos Rojos

EVERYBODY'S GOLF 2 JUGABLE
O cómo transformar un deporte de caballeros en un deporte a secas

MEDIEVIL 2 JUGABLE
La macabra delgadez de Sir Dan se cuela finalmente en tu gris

URBAN CHAOS JUGABLE
La jungla del asfalto se torna más salvaje todavía

WWF SMACK DOWN JUGABLE
Los más machotes del barrio se enfundan unos llamativos calzones y solventan sus diferencias a base de sudor

WORLD TOURING CARS VÍDEO
Admira la frenética velocidad de las cuatro ruedas en Laguna Seca

COLIN MCRAE 2.0 VÍDEO
Adivina que esconde esa humareda de polvo que se acerca a toda pastilla...

TELEÑECOS RACEMANÍA VÍDEO
La Srta. Peggy adelanta rauda a la rana Gustavo no sin recibir acto seguido un zambombazo de Gonzo...

SPIDER-MAN VÍDEO
Peter Parker decide volver a subirse a las alturas para demostrar los usos prácticos de la telaraña

STAR IXIOM VÍDEO
Estás en el siglo XXV y en pleno espacio sideral. Eso sólo puede significar una cosa: es la guerra

VE A LA PÁGINA 115 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

EL DÍA DEL JUICIO FINAL

- Anunciada la fecha de lanzamiento de PS2 en España
- Confirmada la cola más larga nunca vista en un lanzamiento
- Posibles modificaciones de diseño en el modelo europeo y estadounidense
- La PS2 se dispone a arramblar con el futuro del ocio

Justo cuando pensábamos que no podíamos estar *más* emocionados ante la inminente aparición de la PS2, Sony ha anunciado otra sorpresa

Recuerda esta fecha: 26 de octubre de 2000. Anótala en tu agenda o tatúatela al revés en la frente, pero no la olvides. Éste es el día en que podrás ir paseando hasta unos grandes almacenes, llamar al dependiente y salir con una flamante PlayStation2 en tus manos. Los ejecutivos de Sony han anunciado que se efectuará un lanzamiento simultáneo en Estados Unidos y en Europa, a un precio de 299 dólares en el mercado norteamericano. El día del lanzamiento en Europa se calcula que habrá un millón de PS2 preparadas. Otros dos millones de máquinas llegarán a Europa entre el 26 de octubre y el 31 de marzo del 2001. ¿Serán suficientes para cubrir la demanda? Casi seguro que no (ya puedes ir a encargarla), y más si siguen desvelando detalles tan prometedores como los de la conferencia de prensa que tuvo lugar en Los Ángeles. Ya hay 270 títulos para PlayStation2 en desarrollo, y Sony cree que 50 de estos llegarán entre los meses de octubre y diciembre de este año. Sobre el tema de los títulos del lanzamiento, el presidente de Sony Computer Entertainment America (SCEA), Kaz Hirai, dijo: «Se cubrirán todos los géneros esenciales: carreras, juegos de rol, deportes, lucha o aventura».

Unas noticias excelentes. Pero todavía hay más. Las especificaciones de la máquina difieren en bastantes aspectos del modelo japonés. En primer lugar, las capacidades de reproducción de DVD estarán incluidas en el hardware, de modo que no será necesario cargarlas desde una tarjeta de memoria. Y lo que es más emocionante: la versión PAL también presentará un puerto de expansión compatible con una unidad de disco duro de 3,5 y adaptador *ethernet*.

¿Por qué es importante todo esto? Hirai afirma que «el *pack* opcional de expansión y la unidad de disco, que estarán disponibles como periféricos, encabezarán la revolución de la banda ancha. Estos periféricos abrirán las puertas a los consumidores para que disfruten al máximo de todas las posibilidades de diversión que les ofrecemos, y es muy probable que esta experiencia sólo sea posible mediante la banda ancha».

¿Qué significa todo esto? Hay varias posibilidades. Si te conectas a Internet a través de un módem analógico estándar, recuerda que podrás conectarte con la PS2 acoplando un módem USB al puerto USB de tu consola. Sin embargo, los módems analógicos resultan lentos en la transmisión de datos y los servicios que pueden ofrecer son limitados. Se puede conseguir una velocidad de transmisión mucho más alta usando tecnología ADSL o bien con módems por cable.

Los analistas de Internet calculan que la tecnología de banda ancha estará disponible en la mayoría de hogares en unos cinco o diez años, y estiman que traerá consigo una verdadera revolución en el mundo del ocio. La PS2 aprovecha estos avances tecnológicos a través de su adaptador *ethernet* —que permite el acceso al circuito de banda ancha—, y de la unidad de disco, que facilita el espacio de almacenamiento necesario para sacar provecho de toda la diversión interactiva que se avecina.

El vicepresidente del departamento de investigación y desarrollo de SCEA, Phil Harrison, nos explicó su visión: «¿Qué es el circuito de banda ancha de PlayStation2? Es muy sencillo; es una forma nueva de diversión digital, de servicios y comunicaciones a través de PlayStation2 y la televisión digital».

Sony espera contar con un servidor en la red que te permita descargar cualquiera de los 3.000 juegos de PlayStation1 que ya existen. Y, ¿qué ocurre con los juegos de PlayStation2? Según Harrison, «esto se hace extensivo a la PS2, en lo referente al contenido, demos y nuevos episodios. Un juego ampliará su vida gracias a la conexión con una red de banda ancha de donde puedes descargarte coches nuevos de juegos tipo *Gran Turismo*, participar en partidas multijugador de títulos de deportes o aventuras nuevas en los juegos de rol. Las posibilidades son ilimitadas.»

La red de banda ancha no está sólo en manos de Sony. Pero ahora que PS2 se dispone a recoger los frutos de la nueva era de la diversión, puedes apostar lo que quieras a que pondrán todo su empeño financiero y sus conocimientos tecnológicos para implantarla. Por el momento, no podremos disfrutar del verdadero potencial de la banda ancha. Por si fuera poco, la unidad de disco y el adaptador no saldrán hasta dentro de 18 meses. De todos modos, cuando salgas de la tienda el 26 de octubre con la cajita azul debajo del brazo, podrás estar seguro de que has comprado algo más que una consola. ■



El presidente de SCEA, Kaz Hirait, sostiene una primera versión de la PlayStation2 con el disco duro que se introducirá en la parte trasera de la consola



EL MAÑANA EMPIEZA HOY



TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...



Una vez más, Lara acaparó la atención de los visitantes del E3. Tendremos un quinto *Tomb Raider*

ESTE MES...

LO MEJOR DEL E3



PlayStation Magazine se complace en informarte de todas las novedades, habidas y por haber, que se mostraron en la edición del E3 de este año **página 008**

A TOPE



La PS1 quemará todos sus cartuchos antes de Navidad con el lanzamiento de hasta 170 títulos. Los vimos en el E3 y les echamos una ojeada. No tiene desperdicio **página 012**

PEQUEÑA PERO MATONA



Sony ha anunciado el lanzamiento de PSOne. Más pequeña y con las mismas prestaciones que la consola original. ¡No sé si aguantaremos tantas emociones en un mismo año! **página 020**

PLAYSTATION EN VIÑETAS



Como cada mes, nuestros lectores nos obsequian con sus cómics sobre PlayStation. ¿A qué esperas para mandar el tuyo? **página 030**

REPORTAJE E3

«E3MADAMENTE E3SANTE»

NO ES UNA BROMA. LA ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO DE ESTE AÑO HA SIDO UNA AUTÉNTICA LOCURA. BIENVENIDA PS2. ¡LARGA VIDA A PS1!

Fueron tres días. Los tres días mejor aprovechados de nuestra vida. Del 11 al 13 de mayo se celebró en la ciudad de Los Ángeles la Electronic Entertainment Expo, también conocida por E3, o el acontecimiento de año en el mundo de los videojuegos. El éxito de esta nueva edición, que como el año pasado tuvo lugar en el centro de convenciones de Los Ángeles, ha sido enorme. La confirmación de Sony del lanzamiento de 170 títulos de PS1 para antes de Navidad, sumada al anuncio del 26 de octubre como fecha para la salida al mercado en EE.UU. y Europa de la PlayStation2, han hecho de esta edición de la feria más importante de videojuegos una verdadera maratón de noticias. Pero vayamos por partes.

La feria en sí empezó un día antes con la rueda de prensa de Sony. Allí nos enteramos de que ya se han vendido más de 72 millones de consolas en todo el mundo y nos dieron la información que andábamos buscando: la PS2 se lanzará en Europa y EE.UU. el 26 de octubre. Podéis encontrar información sobre todo esto en la sección *El Mañana Empieza Hoy* de la página 6.

Pero la función del E3 es mostrar al mundo las últimas novedades en juegos. Y si un juego causó buena impresión en la presente edición fue *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. El vídeo que se exhibía en el *stand* de Konami consiguió algo fuera de lo normal: reunir a una impresionante aglomeración de público a la espera del pase, a cada hora en punto, del famoso vídeo. La noticia corrió de boca en boca por toda la feria hasta el punto de no poder circular por la zona donde estaba ubicada Konami durante las sesiones. En esta feria hubo montones de títulos importantes, pero ninguno le hizo sombra a *MGS2*.

Respecto a los títulos para PS2, los que más nos impresionaron fueron *Timesplitters* (un *shooter* en primera persona creado por Free Radical), la retahíla de títulos de Sony (especialmente *WipEout Fusion* y *F1 2000*), la buena pinta de *Star Wars: Starfighter* y varios títulos más, de LucasArts, y los espectaculares *FIFA* y *Madden*, de Electronic Arts (ver apartado de noticias sobre PS2 en las páginas 16 a 18).

Pero, mientras la mayoría de títulos de PS2 estaban sólo en forma de vídeo, los nuevos juegos para PS1 eran una realidad palpable. *Stands* como el de Activision, distribuido en España por Proein, lucían auténticas joyas para la gris en sus expositores. Es el caso de *Tony Hawk's 2*, *Matt Hoffman* y el soberbio *Spider-Man*. Infogrames tampoco se quedó atrás y brilló con títulos como *Alone in the Dark IV*, *Driver 2*, *Duke Nuken*, *UEFA 2001*, *Wacky Racers* y *Koudelka*. Aparte del venerado *Metal Gear Solid 2*, Konami dio un recital y soltó algunas novedades como *The Grinch*, *The Mummy* y *Monster Club*, entre otros. Un "avance" de *Fear Effect*, *Fear Effect: Retro Helix*, acaparó toda nuestra



Entre los más destacados: *Final Fantasy IX, WipEout Fusion,* el *stand* de Fox's, *Alone In The Dark IV, The Grinch* y cómo no, el soberbio *Metal Gear Solid 2*

atención cuando pasamos por el expositor de Eidos. Este título, junto con el anuncio de la quinta parte (sí, lo habéis oído bien) de *Tomb Raider* y la noticia de que esta compañía desarrollará *Commandos 2* para PS2, nos dejaron boquiabiertos. Por cierto, también nos desvelaron un nuevo proyecto para PS2: *Project Eden*, un acción/aventuras en tercera persona desarrollado por Core Design. ¡Qué buena pinta!

Estamos muy contentos con nuestra foto con la familia Simpson. Y es que Fox invitó a esta «entrañable» familia para promocionar un nuevo título: *Simpsons Wrestling*. Allí mismo contemplamos también *Alien Resurrection* (que ha pasado de ser un *shoot'em up* en tercera persona, a primera y que está basado en la película), *Buffy The Vampire Slayer, Titan R.E., World's scariest police chases* (título provisional) y el *Planeta de los simios*. Este último parece que está aún muy verde, pero sabemos que será de acción y aventuras y que está previsto para octubre. Cruzad los dedos. En Capcom también alucinamos. Según nos contaron, Dino Crisis 2 estará listo en Navidad, tendrá un nuevo personaje —llamado Dylan— y estará totalmente en castellano. Buenas noticias para los amantes de *Street Fighter* porque se ha confirmado que *Street Fighter EX3 Plus* se desarrollará para PS2. Bravo por los muchachos de Capcom. Quienes también están desarrollando para la nueva consola de Sony son los chicos de Interplay. Que sepamos están preparando tres títulos importantes: *Run like hell, Lotus Challenge* y *European Super League* (que incluirá liga española representada por los equipos del F.C. Barcelona y el Real Madrid).

Impresionante. Ésta es la palabra que nos viene a la cabeza cuando pensamos en la cantidad de juegos que lanzará en breve Ubi Soft. La compañía francesa nos va a bombardear con un montón de títulos, muchos de ellos dirigidos al público infantil. Pero habrá para todos los gustos, os lo aseguramos. Apuntad: *El libro de la selva* (ver pág. 14), *Evil Twin, Surf Riders, All Star Tennis 2000, El Dorado, VIP, Batman, Dinosaur, El pato Donald* y, uno de los más importantes, *Rayman 2*.

En Acclaim van estar muy ocupados durante los próximos meses. De entre el mogollón de títulos con los que tienen previsto obsequiarnos (*Revolt 2, Ducati, Dave Mirror freestyle, McGrath vs. Patrana, Jeremy Mc Grath Supercross 2000*) destacamos dos: Vanishing Point —previsto para este otoño con unos 70 modelos de coches— y Ferrari 360 Challenge. Los chicos de Acclaim tienen en cartera el desarrollo para PS2 de un título de Fórmula 1 y la segunda parte de *ShadowMan*.

Lo de Codemasters también estuvo bien. Allí vimos cosas muy interesantes. Por ejemplo, *Mike Tyson Boxing*, un título de boxeo con varios modos de juego y que en España se traducirá completamente. Lo tendremos en octubre. *World Touring Cars* fue la segunda sorpresa que nos tenían guardada en Codemasters. Alrededor de 20 coches, 40 países diferentes y un estilo más arcade para hacer el juego más competitivo. Todo esto sazonado con un sistema de choques muy realista. Tendréis que esperar a septiembre. Y aún hay más. *Manager de Liga 2001* saldrá en Navidad con nuevas opciones y completamente adaptado a la liga española. La versión para PS2 estará lista en primavera y permitirá virguerías como poder construir tu propio estadio desde cero. Fantástico, ¡¡¡queremos un Camp Nou a medida!!!

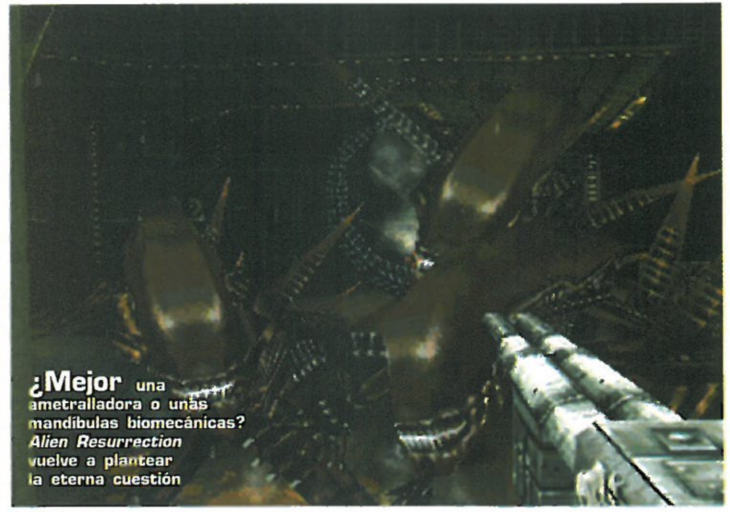
En fin, esto y lo que encontraréis en las siguientes páginas es lo que dieron de sí los tres días de la feria de videojuegos más importante del mundo. Muchos títulos, un montón de anuncios y demasiada información para procesarla en tan poco espacio de tiempo. Tenemos una proposición: queremos un E3 de cuatro días (y a poder ser, más cerquita, por favor...). ■



OFF THE RECORD

PS2 NO SERÁ UNA EXCLUSIVA DE SONY

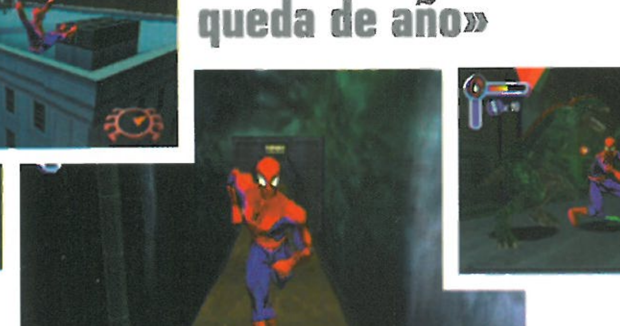
Incrementar la actual base de consolas instaladas en el mundo —73 millones de PlayStation— y dominar aún más el mercado. Esto es lo que persigue Sony con la decisión que ha tomado de permitir que otras compañías fabriquen y distribuyan versiones de PS2. La máquina podrá aparecer con otra marca y diseño, llegando incluso a desaparecer físicamente. Según declaraciones realizadas por el presidente de Sony Computer, Ken Kutaragi, a medios de comunicación japoneses, «en el futuro PS2 podrá estar incorporada a los televisores, de manera que la máquina, como tal, desaparecería». Por su parte, el presidente y CEO de Sony Corporation, Nobuyuji Idei, asegura que «no existe otro producto de electrónica de consumo que, como PS2, venda dos millones de unidades en 80 días. Si continuara existiendo como una plataforma exclusiva de Sony, se limitaría su penetración en el mercado. Al abrir el formato a otras compañías surgirá un nuevo horizonte». La decisión de Sony le permitirá obtener, como era de esperar, mayores beneficios. Y es que, al parecer, el margen de beneficio que deja cada unidad de PS2 vendida no es demasiado alto, siendo el de los videojuegos mucho más jugoso. Al autorizar que otras compañías fabriquen y vendan la máquina con su propia marca, Sony podrá obtener mayores beneficios al no realizar la inversión que supone la fabricación. ■



¿**Mejor** una ametralladora o unas mandíbulas biomecánicas? *Alien Resurrection* vuelve a plantear la eterna cuestión



«Estos son los juegos que van a destrozar tu escasa vida social en lo que queda de año»



Además de balancearse por todas partes, Spiderman puede lanzar ovillos de telaraña, boxear con guantes de telaraña y esconderse tras una cortina de telaraña

ÉXITOS DEL E3

LO MEJOR DE LO MEJOR

PSMAG TE CUENTA QUÉ TE DEPARA EL FUTURO



Sony está trabajando en 170 juegos para PSX así que, aunque PS2 esté a la vuelta de la esquina, nuestra vieja gris aún tiene mucha guerra que dar. A juzgar por los títulos que vimos en el E3, nadie tiene porqué temer por la vida de la PSX.

Estos juegos explotan las posibilidades de esta máquina hasta cotas impensables hace unos años. Así que, sólo para ti, hemos escogido algunos de los mejores juegos para PlayStation que vimos en el E3. Hay cinco juegos que acabarán con tu escasa vida social en lo que queda de año, pero dos de ellos se merecen una mención especial: *Alien Resurrection* y *Spider-Man*.

Alien Resurrection nos dejó pasmados. Es el primer juego para PSX que consigue el mismo efecto que los *shooters* en primera persona como para PC tipo *Quake*. Gráficamente parece una película. Los niveles claustrofóbicos en la penumbra; los movimientos rápidos y escurridizos de los *aliens*; el pulso cardíaco de la banda sonora; la amenaza de los xenomorfos atacándote desde todos los flancos... Para conseguir que te sientas asediado en todo momento, el equipo de desarrollo de Argonaut se ha alejado de la matanza atroz e indiscriminada de *Quake* y ha optado por una mezcla explosiva de pánico y terror. Tendrás los nervios a flor de piel cuando deambules por niveles tenebrosos con sólo bengalas y tu imaginación enfermiza como compañeros. Así que prepárate para tener los pelos de punta mientras los bichos te localizan desde todos los ángulos y tú llenas el lugar de balas y de miedo.

No obstante, aunque este juego sea tan bueno, el número uno de *PSMag* es *Spider-Man*. Pinta genial: rezuma acción por todos los poros y está lleno hasta los bordes de ideas innovadoras. En resumen: tendrás que abrirte paso por los niveles y cubrir de telarañas a todo tipejo que se cruce en tu camino; derrotar a los jefes más viles y asegurarte de que todos los malos acaban en chirona. Neversoft ha partido de esta simple premisa para conseguir un resultado superheroico que capta a la perfección el estilo de la clásica tira cómica. Cuando Spiderman se cae de un tejado, un hilo delgadísimo de telaraña a tiempo puede salvarle de una muerte segura. Puede evitar a los enemigos encaramándose al techo porque, en palabras del mismo Spiderman, «el mal nunca mira arriba». Además, el techo se vuelve translúcido cuando se desplaza por él. De este modo podrás saber cuándo atacar por sorpresa a tu presa, que espera pacientemente con los pies en el suelo. Lo mejor de todo es que la acción cambia a medida que el argumento va evolucionando. Puede ser que de un momento a otro pases de estar perseguido por helicópteros de la poli en una huida a contrarreloj por los tejados de la ciudad, a lanzar muebles a los malos del cómic.

Hay muchas más cosas que decir sobre estos dos juegos, así que prepárate. Los *Aliens*, por cierto, ya están arrasando nuestra revista en la página 32.

LOS CINCO MEJORES JUEGOS PARA PSX DEL E3

- **Spider-Man**
- **Alien Resurrection**
- **Medal Of Honour**
- **Driver 2**
- **Front Mission 3**

OFF THE RECORD

GANADORES DEL CONCURSO TELEÑECOS RACEMANÍA

PREMIO: Un juego completo de *Teleñecos RaceManía*

1. Sergio Gallego Beniel (Murcia)
2. Marina Claudio Calahorra (La Rioja)
3. José Carlos Vega San Pedro de Alcántara (Málaga)
4. Ramón Collet Mataró (Barcelona)
5. Inmaculada García Cádiz
6. Daniel Granja Terrassa (Barcelona)
7. Enrique Boza Sa Pobla (Baleares)
8. Antonio David Carrillo Puerto Lumbreras (Murcia)
9. Idoya Muro Zaragoza
10. Jose Rionda Oviedo (Asturias)
11. Miguel Puig Salamanca
12. Amin Khaldi Barcelona
13. Alberto Cerón Cartagena (Murcia)
14. Eneko Villodas Barakaldo (Bizkaia)
15. Álvaro Farias Manzanares El Real (Madrid)
16. Miguel Gómez Esquivias (Toledo)
17. Dailos de Armas Taco (Tenerife)
18. Beatriz Durán Cáceres
19. Javier Domínguez Astigarraga (Gipuzkoa)
20. Verónica Prados Mejorada del Campo (Madrid)
21. Marta Castello Talavera de la Reina (Toledo)
22. Juan Recio Valladolid
23. Pilar Carazo Granada
24. Gerard Pujol Manresa (Barcelona)
25. Karina Fajardo Sonseca (Toledo)
26. Lorena Basoco Riviera (A Coruña)
27. Adriana Ruiz Madrid
28. Samir Farsi Daimiel (Ciudad Real)
29. Marta Moras Venta de Baños (Palencia)
30. Juan Fco. Arquillo Higuera de Calatrava (Jaén)
31. Dani Marín Sta. Cruz de Mudela (Ciudad Real)
32. Álvaro Pascual Ávila
33. Montse García Granollers (Barcelona)
34. Marc Castillo Sta. Coloma de Cervelló (Barcelona)
35. Alejandro Barros Caranza (A Coruña)
36. Richard Viadero Bilbao
37. Yurena Hernández Ingenio (Gran Canaria)
38. Micha Kriukov Málaga
39. Jesús Izquierdo Puebla de Vallbona (Valencia)
40. Jonathan Coronado Collado Villalba (Madrid)

DISFRUTA DE LA NUEVA SERIE VALOR

POR SÓLO 2490 P.V.P. recomendado









ÉSTOS SON SÓLO

LOS PRIMEROS...



TODO EL PODER EN TUS MANOS

PLANES Y JUEGOS DE SONY

¡CIENTO OCHENTA! (CASI)

170 TÍTULOS PARA PLAYSTATION ANTES DE NAVIDAD

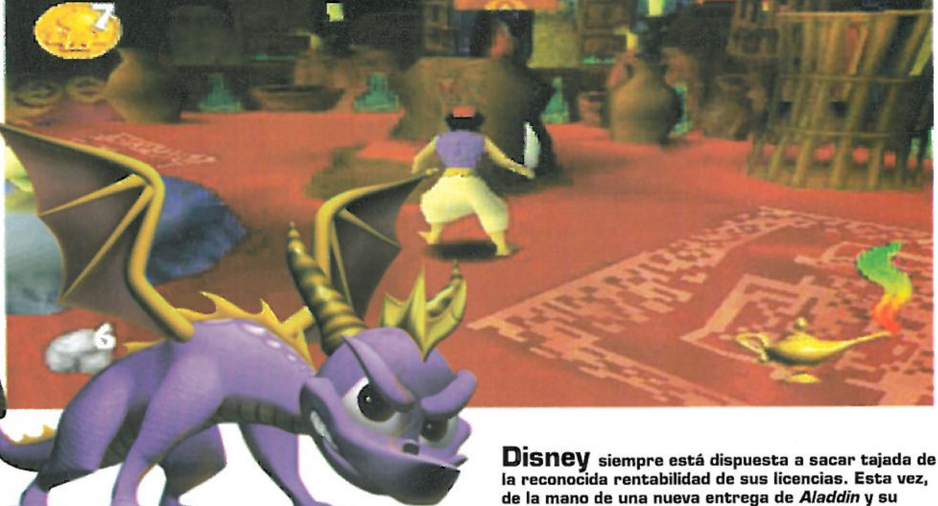
Los lectores preocupados porque el número de juegos para PlayStation caiga en picado con la llegada de PlayStation2 no tienen nada que temer. En una reciente conferencia de prensa celebrada en la E3, Sony anunció que actualmente hay 170 títulos de PS1 en desarrollo que tienen su lanzamiento previsto antes de Navidad, y otros cien más esperan desplegar sus alas a principios del año próximo.

La misma Sony no piensa quedarse atrás. Después de sus últimos anuncios sobre títulos para PS2 como *WipEout Fusion, Evo Rally* y *F1 2000*, la megacorporación acaba de anunciar un montón de juegos para la consola original que aparecerán este otoño/invierno. Aquí tienes una muestra...

Y tú que creías que esto era el fin... Pues *Esto es Fútbol* regresa

Spyro 3: Year Of The Dragon

Spyro y su fiel compañero Sparx vuelven a la carga. En esta tercera entrega, una malvada hechicera se ha apoderado de una gran cantidad de huevos de dragón y Spyro tendrá que recuperarlos. Habrá más de 30 mundos que explorar, así como minijuegos nuevos que incluirán boxeo, *skateboard* y tiro, además de vehículos nuevos como submarinos, tanques o fuerabordas. *Spyro 3* aparecerá en noviembre.



Disney siempre está dispuesta a sacar tajada de la reconocida rentabilidad de sus licencias. Esta vez, de la mano de una nueva entrega de *Aladdin* y su encanto oriental...

Esto es Fútbol 2

El regreso de la nueva franquicia de fútbol de Sony. Los propios Soho Studios de Sony (y que también están de lo más puesto en una versión para PS2) se han centrado en la IA de los jugadores para que el título sea más realista. También se han apropiado del sistema de iconos empleado en la serie *Total NBA*, con lo cual los pases y disparos deberían ser más fluidos que en su predecesor. Asimismo, habrá más divisiones y más ligas, incluidos el Mundial de Clubes, la Liga de Campeones, la Copa de la UEFA y una liga infantil con (atención, que no es broma) jerseys como postes. *Esto es Fútbol 2* dará el saque de honor en diciembre.



Aladdin In Nasira's Revenge

Otro título de Disney que está en camino es *Aladdin In Nasira's Revenge*, una aventura en 3D. Aladdin se lanza a salvar a la ciudad de Agrabah de Jafar y Nasira, su malvada hermana hechicera. Jafar está atrapado en el inframundo, pero si Nasira consigue poner sus sucias manos sobre un conjunto de extraños artefactos, su hermano quedará libre para arrasar la ciudad. En *Nasira's Revenge*, que saldrá este octubre, habrá escenarios y canciones de la película.

Moto Racer World Tour

¿Te gusta dar vueltas alrededor de un estadio pegando enormes saltos en rampas artificiales? Pues bienvenido a *Moto Racer World Tour*. El juego mezcla el motocross y el *track racing* con el circuito japonés de Suzuka y la legendaria carrera TT en la Isla de Man. También existe una prueba de estilo libre donde podrás realizar increíbles acrobacias aéreas y una carrera por la ciudad durante la hora punta. Saltarás por los aires este octubre.

Crash Bash

Las Navidades siempre traen olor a Crash, pero esta vez la franquicia ha pasado de manos de sus creadores, Naughty Dog (que están muy ocupados trabajando con la PS2), a Eurocomo (*40 Winks*). Así pues, en invierno tocará la habitual ración de diversión marsupial. *Crash Bash* es un juego de lucha en un ruedo donde se podrá escoger entre ocho personajes de anteriores títulos de Crash y liarse a mamporros en más de 30 pruebas. Caballos, carreras y saltos estarán presentes cuando *Crash Bash* aparezca en diciembre. ■



La locura a dos ruedas de *Moto Racer* contrasta con la pura y simple, sin ruedas ni pedales, de *Crash Bash*

NO SE VAYAN TODAVÍA...
MÁS JUEGOS DE SONY EN CAMINO

Si bien los juegos mencionados en esta página se mostraron en la feria E3 de este año, Sony tiene muchos más juegos a punto para saltar al mercado.

• *Team Buddies* (izquierda)
Este precioso título multijugador ha sido actualizado con un poco de «violencia al estilo de los dibujos animados» y «lenguaje adulto». Fantástico. Sale en verano.

• *Speed Freaks 2*
Los bichos raros del volante vuelven a lanzarse a la diversión en forma de kart este próximo septiembre.

• *Teleñecos 2*
De momento no tenemos ni idea de qué va, pero podría tratarse de una licencia de Midway de *Muppet Monster Adventure*. En septiembre saldremos de dudas.

• *Jungle Book Groove Party*
Ver página 014

• *Legend Of Dragoon*
El juego de rol que provocó más de una noche de insomnio a *FFVIII* llega en otoño.

• *Liberogrande 2*
El juego de, digamos... culto de Namco vuelve en noviembre.

• *Adiboo*
Los detalles no están muy claros, pero alguien en redacción mencionó un juego didáctico para Mac llamado *Adiboo*. En noviembre despejaremos incógnitas.

• *C12*
¡Esto sí que es un secreto de verdad! Este título, que tiene prevista su aparición en diciembre, se trata de un *shoot 'em up* futurista en 3D. Algo así como una mezcla de *MDK* y *ODT* con montones de armas la mar de dañinas, vamos.

LICENCIA CINEMATOGRAFICA

PROBLEMAS EN EGIPTO

KONAMI RESUCITARÁ A *LA MOMIA*



Poco a poco se van conociendo más detalles sobre la última licencia cinematográfica de Konami, *La momia*. Inspirado en un estilo aventurero muy a lo Indiana Jones, encarnarás al héroe de prominente mandíbula Rick O'Connell en sus peripecias por la antigua ciudad de Hamunaptra.

Se trata de una aventura en 3D en tercera persona que seguirá las pautas marcadas por la serie *Tomb Raider*, así que cabe esperar plataformas y puzzles a *go-go*, así como una saludable dosis de malos que freír. En el juego estarán muchos de los enemigos del film, como los enjambres de langostas y los repugnantes escarabajos carnívoros, así que esperemos que Rick le eche una ojeada a la guía práctica de Lara y vaya cargadito de artilugios hasta los topes.

Una característica interesante del juego es que los personajes reaccionan ante su entorno y los acontecimientos que suceden a su alrededor, lo que supone un vehículo perfecto para dejarse llevar por la trama. ¿Podremos disfrutar de algunos de los momentos más escalofriantes de la película? Esperemos que sí. Bueno, tal vez el film no fuera tan escalofriante, pero este título se decanta por un enfoque cinematográfico, así que mejor será cruzar los dedos.

Como puedes ver, los gráficos parecen estar a la altura, y deberían contar también con una iluminación atmosférica, unas explosiones de lo más peliculeras y unos personajes bien trazados. Konami cuenta con que este título aparezca en octubre y, si los desarrolladores de Rebellion cumplen lo prometido, deberías liarte a porrazos con *The Mummy* en noviembre. Te contaremos más acerca de esta licencia de Konami y otras muy pronto. ■

«En el juego estarán los enjambres de langostas y los repugnantes escarabajos carnívoros»

Un combinado de Indiana Jones, Lara y un montón de monstruos envueltos en gasas. Rick O'Connell va a tener que esforzarse de lo lindo...



Vuelve el *ranger* del espacio en un título mezcla de géneros y película. ¿Un juego de carreras? ¿Un *shoot 'em up*? Mmmm, de hecho, un poco de todo...



OTRO PRODUCTO DE TOY STORY

SOBREPASANDO EL INFINITO

A PUNTO DE APARECER *BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND*

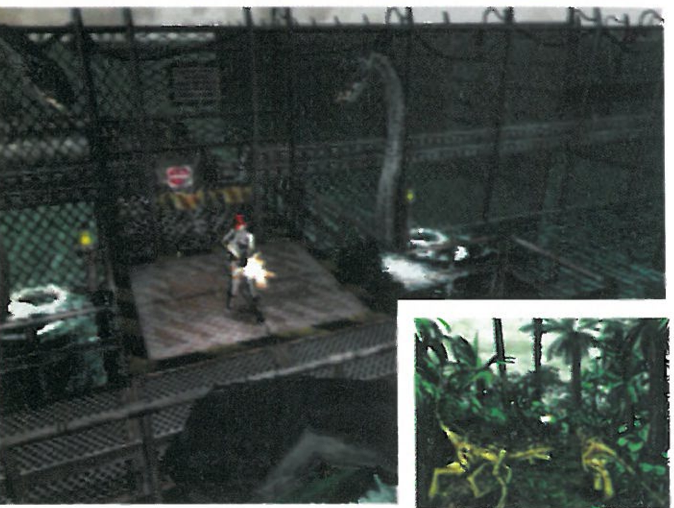


Buzz Lightyear se dirige de nuevo a velocidad hiperlumínica a la PSX de la mano de la nueva aventura en 3D de Activision, *Buzz Lightyear of Star Command*. Desarrollado por Traveller's Tales con licencia de Disney, el juego está basado en la nueva serie de animación de Buzz que actualmente se emite en Estados Unidos.

El juego está pensado como un cruce entre un juego de carreras y un *shoot 'em up* arcade que discurrirá a lo largo de siete mundos en 3D que aparecen en la serie, como Trade World, Magmar, Garganthua, Canis Lunis y Planet Z. En cada uno de los 14 niveles, el *ranger* del espacio Buzz tendrá que encargarse de los secuaces del Emperador Zurg. Primero te dirigirás al campo de batalla montado en diversos aparatos de la era espacial, como mochilas de autopropulsión, tablas flotantes o motos de reacción que disparan andanadas de plasma y rayos a los rivales. Todos los jefes son personajes que aparecen en la serie, incluyendo a Torque, XL, Warp Darkmatter y, evidentemente, el propio Zurg.

Una vez hayas conseguido vencer en la carrera, el juego se transforma en un *shoot 'em up* donde tendrás que enfrentarte al enemigo cara a cara, antes de salir del nivel. Por suerte, Buzz recibirá la ayuda de sus compañeros (Mira, Booster y X-R) y de otros personajes como Zeb Nebula y los Hombrecitos de Verde. O sea, que toca de nuevo lanzarse al infinito y más allá. A poder ser, este otoño. ■





De tiros con los dinosaurios... *Dino Crisis 2* está en camino. Esta vez, las bestias prehistóricas pueden atacar en manada y esconderse en la jungla

MÁS INFORMACIÓN SOBRE *DRIVER 2*

DALE A LA PASMA

DRIVER 2 SIGUE ACELERANDO

Nos complace informarte de que *Driver 2* avanza a velocidades vertiginosas desde que fue visto por última vez. El estilo del título original permanece, pero las nuevas opciones prometen una secuela que será mucho más que un simple *Driver* con llantas nuevas.

En *PSMag* pudimos darnos un garbeo por el nivel de la Habana y nos quedamos impresionados ante la gran diferencia que suponen las calles curvadas. No es que no notáramos su ausencia en *Driver*, pero ahora, en *Driver 2*, las callejuelas son retorcidas a más no poder y las ciudades dan paso a carreteras sin asfaltar que transitan por entre los bosques y que suponen un grato cambio de escenario. Y, ¿qué más captaron nuestros penetrantes ojos? Pues que ha incrementado la densidad de tráfico, lo cual equivale a decir que acabas dando más eses que un borracho en una prueba de *slalom*.

Pero, ¿qué hay de los coches? La última vez que los vimos, los vehículos de *Driver 2* eran una simples mallas sin texturas. En este momento tienen un 30% más de polígonos que en el original y un aspecto muy prometedor. Además, puesto que Tanner ahora puede salir a estirar las piernas, pudimos deambular por la ciudad apropiándonos de autobuses, ambulancias, Chevrolets, Cadillacs e interminables limousines. Genial.

El jefazo de Reflections, Martin Edmonson, nos contó que habrá muchos minijuegos nuevos que podrán probarse en el modo para dos jugadores en pantalla partida. La campaña no podrá jugarse en pantalla partida, pero no se puede tener todo. Si quieres saber más cosas acerca de las misiones, la trama y los personajes échale un vistazo a *PSMag* 40 antes de que Infogrames lo lance a la calle en septiembre. ■



Los coches tienen un 30% más de polígonos que en el título original y un aspecto soberbio. Y, por si fuera poco, ¡puedes salir del coche!





La cuadratura del círculo: *Driver 2* tiene carreteras curvas, callejones retorcidos y carreteras comarcales fuera de la ciudad. ¿A alguien le apetece un Driver Dominguero?

SECUELA JURASICA

LÍO EN LA JUNGLA

SE ACERCA A PASOS AGIGANTADOS LA SECUELA DE *DINO CRISIS*

Una nueva manada de letales dinosaurios han surgido de Capcom, dispuestos a asaltar los chips de nuestra gris este año y devorar los de la PS2 al año siguiente.

Regina vuelve al fregado reptiliano después de que la traviesa mente de Shinji Mikame se haya sacado de la manga una nueva hornada de bestias a las que disparar. Después de tener que pasar por todo el engorro de darles su ración de plomo a estas criaturas devueltas a la vida con ingeniería genética, Regina deberá enfrentarse ahora a diez nuevos engendros.

Esta vez, la acción transcurrirá al aire libre, ya que sobreviene otro accidente biológico en el cual Edward City desaparece y es sustituida por un espesa jungla poblada —cómo no— por dinosaurios carnívoros. Mediante un dispositivo experimental de transferencia espacio-temporal, Regina y su escuadrón de élite de cazadinosaurios se adentran en la verde frondosidad de la jungla para localizar a los supervivientes y descubrir el misterio de la ciudad desaparecida. Para defenderse de los enormes lagartos, que esta vez pueden atacar en grupo, están equipados con armas antidinosaurio y Regina es capaz de disparar dos pistolas a la vez. También habrá otro personaje jugable, Dylan, un agente especial más duro que el granito. ■

UN JUEGO SOBRE *EL LIBRO DE LA JUNGLA*

EL PLÁTANO ES SENSACIONAL...

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY SE LANZARÁ CON LA ALFOMBRILLA DE BAILE

Mowgli y Baloo van camino de PlayStation, dispuestos a menear el cuerpo con más ritmo que nunca en el nuevo juego de baile *Jungle Book Groove Party*. Sony distribuirá este producto que, sin embargo, está siendo desarrollado por Ubi Soft y aparecerá junto con una alfombrilla de baile de la misma compañía, la primera en su clase que se venderá en Europa.

En el juego, que sigue el argumento del clásico de Disney *El libro de la selva*, tendrás que mover el esqueleto en nueve escenas clave del viaje de Mowgli al Poblado de los Hombres. En el título están todos los personajes del film, incluidos la pantera negra Bajira, el oso Baloo, Louie, rey de los monos (y los *swingers*) y el malvado tigre Shere Kahn.

Gracias a la alfombrilla, similar al controlador de *Dance Dance Revolution*, estarás realizando los pasos de baile junto a Mowgli mientras bailas al son de las canciones del film. Vamos, como un *Bust-A-Groove* en la jungla.

Habrá cuatro modalidades de juego. Entre ellos, un modo de entrenamiento, un modo para un solo jugador y otro para dos jugadores que te permitirá conectar dos alfombrillas a la consola. También habrá un modo en el que podrás aprenderte la letra de la canción. Venga, ¡todos juntos!: «El plátano es sensacional/Tan rico y fácil de pelar...». Ups. Perdón. *Jungle Book Groove Party* saldrá en diciembre. En fin, será un buen regalo de navidades. ■





Una sesión *dance* en la jungla con DJ Mowgli y el rapero MC Baloo



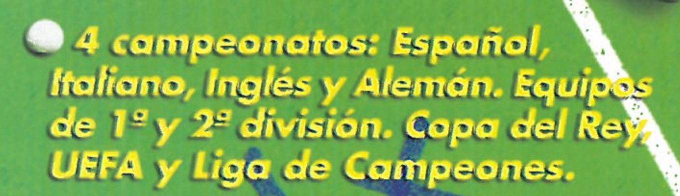
¡DIRIGE TU EQUIPO HACIA EL TRIUNFO!

La temporada empieza ahora, construye el equipo de tus sueños.



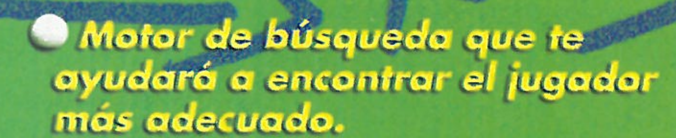


- Elige en cada momento la alineación más adecuada, la táctica más efectiva y las mejores jugadas de estrategia.
- Amplia base de datos, tienes 30.000 jugadores. Ficha los mejores.



- 4 campeonatos: Español, Italiano, Inglés y Alemán. Equipos de 1ª y 2ª división. Copa del Rey, UEFA y Liga de Campeones.





- Motor de búsqueda que te ayudará a encontrar el jugador más adecuado.



- Tres modos de visualización de los partidos.











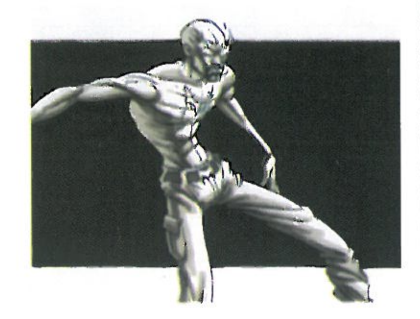


Tel. 93 544 15 00



ÉL ERA ELLA

Fox Interactive se ha lanzado a saquear las aventuras glamourosas del Agente Archer en *No One Lives Forever*, una aventura en primera persona. En ella habrá que moverse con sigilo por 15 niveles repletos de acción y espionaje, evitar trampas, contactar con agentes infiltrados y aprovechar al máximo un arsenal de cachivaches y artilugios varios. Entre ellos, está un pintalabios explosivo, un perfume ácido y un caniche-robot. Pues sí, el Agente Archer es *la* Agente Archer. Y visitará exóticos parajes en Marruecos, el Caribe y, vaya por donde... una estación espacial rusa. Tú sabrás donde te metes, hija...



SHADOW MADNESS

Mike LeRoi, el hombre de la máscara de metal en el pecho, prepara su regreso a PlayStation. Acclaim ha estado trabajando en la secuela del espeluznante juego de vudú que se llamará *Shadowman: Second coming*. En este nuevo título, Mike se las verá con un hatajo de demonios conocidos como el Gregorio que llevan dos mil años intentando ser humanos. Durante la presentación en la E3, el juego no pudo aguantar el ritmo y tuvo que ser retirado al cabo de un día. Una lástima.





(Izquierda y abajo) La belleza pura y cristalina de *Timesplitters*. Fíjate en este modo para cuatro jugadores en pantalla partida. Mmmm, pantalla partida...

SHOOT 'EM UP EN PRIMERA PERSONA EN EL E3

SANGRE FRESCA

SE PREPARA LA ARTILLERÍA PESADA PARA LOS *SHOOTERS* EN PRIMERA PERSONA DE PS2

Cuatro de los principales distribuidores (Activision, Proein, Infogrames y Electronic Arts) van a lanzar varios *shoot 'em up* en primera persona para PlayStation2. Gracias a la increíble potencia de la máquina de Sony, parece ser que la nueva consola va a dar lugar a unos *shooters* capaces de igualar en lo que a calidad y atractivo visual se refiere a la prometedora cosecha de juegos de carreras, aventuras y rol que se avecina en el Año Uno.

Uno de los más impresionantes hasta el momento es el thriller de Proein *Timesplitters*. El juego está siendo desarrollado por Free Radical Design, un grupo compuesto por antiguos miembros de Rare. En vez de lidiar con tez adusta y pose chulesca con los típicos asesinos alienígenas y muertos vivientes de tres al cuarto, Free Radical ha optado por un enfoque más desenfadado, y en su juego abundan babosos sacerdotes zombis y caricaturescos *ciborgs* dementes. Los Splitters que dan nombre al juego son una antigua raza que emplean unos cristales para provocar el caos y la destrucción en distintas épocas. De este modo, la acción transcurre en varios niveles con saltos en el tiempo que cubren los 100 años que van desde 1935 al 2035. Pero hay dos elementos clave que destacan en *Timesplitters*. El primero es su asombroso modo multijugador en pantalla partida que Free Radical se ha propuesto que funcione a la pasmosa velocidad de 60 *frames* por segundo. El segundo es el ingenioso editor de mapas que te permite probar los niveles en cualquier momento de su construcción, con lo cual puedes ajustar al máximo el grado de carnicería deseado.

Si te estabas preguntando qué sucedió con la versión de *Unreal* para PlayStation la respuesta es muy sencilla: ha ido a parar a PlayStation2. Nosotros pudimos probar una primera versión de este título en el E3, pero no nos impresionó mucho, la verdad. La misma gente de Infogrames no está muy contenta con el método de control y están pensando muy seriamente en diseñarlo para un ratón en vez de para el pad estándar de PlayStation. Lo que está claro es que el motor del juego necesita algunos ajustes, ya que tiembla demasiado (al menos para nuestro gusto). Con todo, *Unreal* tendrá el honor de ser el primer juego *online* para PS2, con lo cual finalmente, tendremos la oportunidad de cargarnos a gente que ni tan siquiera conocemos...

«En tu misión para vengarte de un pérfido terrateniente deberás aprender a montar a caballo y asaltar diligencias»

Otro soplo de aire fresco a la consabida fórmula del «avanza-y-mata» viene de la mano de *Gunslinger*, de Activision. En este título que revive el Salvaje Oeste encarnarás a un pistolero a sueldo, un personaje que puede emplear su destreza con el revólver con fines malvados u honrados. Pero no todo son pistolas... En tu misión para vengarte de un pérfido terrateniente deberás aprender a montar a caballo, asaltar diligencias, vencer a los tahúres en su propio terreno (y, cómo no, aprender a desenfundar dos pistolas al mismo tiempo). Técnicamente hablando, *Gunslinger* es un *shoot 'em up* en tercera persona, pero comparte tantas similitudes con los tres juegos mencionados anteriormente que teníamos que referirnos a él. Y así lo hemos hecho.

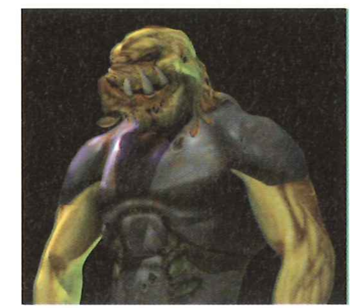
LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE PS2 DEL E3

- **Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty**
- **Madden NFL 2001**
- **Munch's Oddysee**
- **Timesplitters**
- **WipEout Fusion**



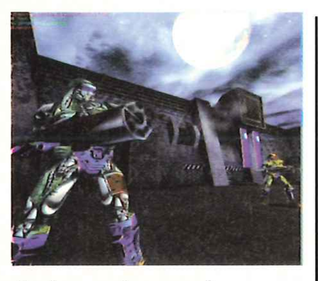
ARTURO, EL MÁS DURO

Midway le ha hincado los dientes a la épica leyenda arturiana de Thomas Mallory *Le Morte d'Arthur* y está trabajando en *Legion: Legend Of Excalibur*. En este título, mitad estrategia en tiempo real y mitad juego de aventuras, encarnarás a Arthur Pendragon y tendrás que mandar tus ejércitos contra Morgana Le Fey. Crea tu propia Tabla Redonda convenciendo a 12 caballeros nobles y puros para que se unan a ti, y luego lánzate a construir castillos y máquinas de asedio. Los modos multijugador incluirán duelos a muerte y escenarios donde se enfatiza la cooperación, todos ellos diseñados con un aire que recuerda a la película *Excalibur*, de John Boorman.

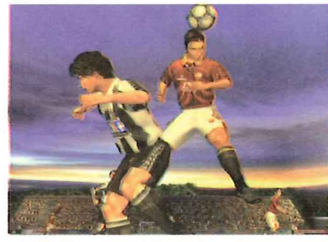


ESTO ES UN CAOS

Interplay ha creado un nuevo departamento llamado Digital Mayhem (algo así como Caos Digital) para desarrollar el título de terror y supervivencia *Run Like Hell*. En esta aventura en 3D descenderás a un mundo de ciencia-ficción lleno de terror (piensa en una mezcla de *Aliens* y *La cosa*, versión Carpenter). El soldado Dick Connor se las arregla para que le transfieran a una alejada estación espacial. El problema es que esta nueva base está infestada de unos alienígenas inmundos que se han cargado a toda la población entera, se han adaptado al nuevo entorno de perillas y, por si fuera poco, han raptado a su novia. Horror por un tubo y muchos correteos en pasillos de naves espaciales. *Run Like Hell* está previsto para principios del año que viene.



Sobre el papel, ***Unreal*** **puede parecer increíble, pero en el E3 dejaba un poco que desear. Se espera que pronto mejorará. Mucho**



Un juego **precioso (esta vez, sí. De verdad. De la buena)**

NUEVO JUEGO

LOCOS POR FIFA

FIFA Y MADDEN DEJAN PASMADOS A LOS AFICIONADOS

FIFA 2001 será el primer juego para PS2 que presente Electronic Arts en Japón. El último juego de la firma creadora de este juego de fútbol tan galardonado fue una de las estrellas del E3 al lado de *Madden NFL 2001*.

La exquisitez de estos dos simuladores nos dejó pasmados. En *FIFA 2001* las animaciones faciales de los jugadores nos dejaron boquiabiertos, ya que el rostro de las estrellas del balompié cambia cada vez que reciben una entrada dura o efectúan un disparo fabuloso. Por otra parte, las animaciones de *Madden 2001* no se quedan atrás. Los jugadores hacen unos placajes de escándalo y siguen la pelota con los ojos. Las banderas que ondean entre la multitud en *FIFA 2001* también son un ejemplo de realismo, así como el atuendo de los equipos de *Madden*, que reproduce a la perfección todos los detalles de los uniformes. Naturalmente, las mejoras van mucho más allá. *FIFA 20001* tiene cinco modos: Exhibition, World Cup, Under-23 World Championship, League y Training. Hay 47 selecciones internacionales y 16 equipos sub-23 para escoger, mientras que en el modo League puedes jugar toda una temporada con los clubes de España, Inglaterra, Alemania o Italia. EA promete que los jugadores van a ser más inteligentes (además de más guapos), como podrás ver en el modo Training. Jamiroquai y Paul Oakenfold se encargarán de la música y —por lo menos en la versión japonesa— las capturas de movimiento correrán a cargo de la divinidad local y estrella del Roma Hidetoshi Nakata.

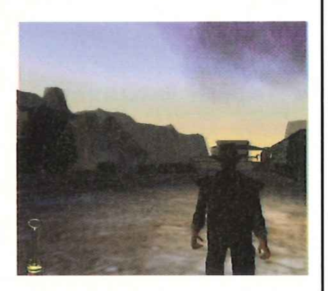
Está claro que las animaciones de primera de *Madden 2001* van acompañadas de una inteligencia superior de los jugadores. Los receptores finolis ya no podrán abrirse paso a golpetazos entre una línea defensiva fuerte, ya que los jugadores se basan en características de la vida real (altura y peso) para determinar quién puede tumbar a quién. Afortunadamente, no sólo cuenta la potencia sino también la rapidez. De este modo, los jugadores veloces pueden ganarles la mano a los tiarrones más corpulentos de la defensa.

FIFA 2001 está a punto para el lanzamiento japonés, pero no llegará a Europa hasta otoño y aún no hay fechas para el debut en Europa de *Madden NFL 2001*. Pronto os contaremos más acerca del renacimiento de *FIFA* ■



El aspecto **y la jugabilidad de este juego promete ser asombrosa. *Madden* dejó a todo el mundo pasmado en la E3**







El juego **para los caballeros que prefieren un poncho a un esmoquin... El imaginativo *Gunslinger*, de Activision, tiene mucho mejor aspecto de lo que cabía esperar**

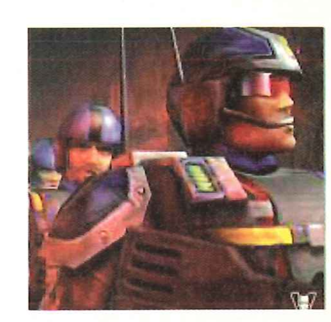
SHOOTER EN PRIMERA PERSONA

MEJOR PONERSE ROJO QUE MORADO

MÉTETE EN EL NEGOCIO DE LA DESTRUCCIÓN CON *RED FACTION*, DE THQ

***Red Faction*, de THQ, va a contar con la posibilidad de rediseñar los niveles a tu antojo. Pero, para evitarte el engorro de tener que lidiar con un aburrido editor de niveles, te prestan un lanzamisiles para que modeles tu entorno a tu gusto...**

Pues sí, el escenario de juego puede ser mutilado, alterado y hecho trizas gracias al motor del juego que incluso te permite remodelar el terreno para reorientar el curso de un torrente de lava. Los edificios reducidos a escombros pueden utilizarse como escondites desde los cuales disparar al enemigo, pero armas como los misiles guiados por el calor pueden detectar a cualquiera que se esconda detrás de un muro y hacerlos trizas a ambos. Causar enormes daños estructurales es uno de los terrenos más inexplorados de los *shooters* en primera persona y, por esta única razón, ya vale la pena echar un vistazo a *Red Faction* (aparte de sus asombrosos gráficos). Está previsto para principios del 2001, pero muy pronto te contaremos más acerca de este juego. ■



Más destrozos **en primera persona con el precioso y devastador *Red Faction***



SIENTE LA FUERZA

Durante estas navidades, Virgin lanzará *Force of One*. En este cóctel de magia y ciencia entre *Matrix* y William Gibson, adoptarás el papel del tecnomante Farlight en su misión para salvar al mundo de Calcaphon. El juego emplea personajes completamente interactivos que pueden cuestionarte tu forma de jugar y que te ayudan a llevar a cabo la misión de Farlight a través de las emociones, con revelación final incluida tipo Luke Skywalker/Darth Vader. Pero tranquilo, no es tu padre...



LA EXTRAÑA PAREJA

El mundo de Odd saltará a escena de nuevo junto con el lanzamiento de PS2, y *Munch's Oddysee* estará en primera línea de frente. Munch se encuentra con Abe en una unidad de investigación farmacológica y ambos se adentran en Oddworld. Una vez allí, pueden hacer lo que les venga en gana: mostrarse taimados, amicables, malvados... cualquier cosa que te apetezca. *PSMag* tuvo la suerte de probar este juego en la E3 y nos quedamos maravillados; unos gráficos preciosos, una trama cautivadora, unas cámaras bien diseñadas, un sistema de juego desternillante (tomarse un café exprés para ir más deprisa)... Tal vez *Munch's* no sea un juego de carreras o de lucha, pero tiene mejor aspecto que cualquiera de ellos. Pronto, más información.



Con un aspecto inmejorable, *Star Wars: Starfighter* se dispone a estampar el sello Lucas en la PS2

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS PARA PS2

CUESTIÓN DE FUERZA

PS2 ALBERGARÁ A DOS NUEVOS JUEGOS DE *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*. *STARFIGHTER* ES EL PRIMERO...

LucasArts ostenta un merecido pedigrí en lo que a juegos de combates de cazas de *La guerra de las galaxias* se refiere. Con *Rogue Squadron* y la serie *X-Wing* para PC bajo el brazo, se conocen al dedillo todos los entresijos de la antigravedad.

No es de sorprender, pues, que tengan en marcha un juego de temática similar para PS2. *Episode I: Starfighter* te coloca a los mandos de una serie de naves extraídas de *Episodio I*, entre ellas el estilizado caza Naboo. El juego no seguirá el argumento de la película punto por punto, pero determinadas escenas, como la batalla contra la nave androide de la Federación de Comercio, estarán presentes. En el juego podrás meterte en la piel de tres personajes, cada uno de los cuales añade su nave particular al fregado. Como sabes, la variedad es la sal de la vida...

Además, LucasArts no va a valerse de anteriores motores de software para *Starfighter*. Han aplicado una mecánica de juego completamente nueva, y prometen unos niveles increíbles de detalle, un diseño de las naves de lo más avanzado y unas velocidades de vértigo. Y si no te lo crees, échale un vistazo a las capturas. ¿El juego de la nueva generación para la consola de la nueva generación? ¡Y tanto! Pronto, más.

LA GUERRA DE LAS REDES

¿QUÉ PASA CON *STAR WARS: ON-LINE*?

Un rumor que circula últimamente es el desarrollo de un juego —o más bien, un universo— de *La guerra de las galaxias* en línea para PS2.

Una cosa es cierta: se está desarrollando un juego. LucasArts está trabajando con Verant Interactive (creadores del juego de PC *on-line Everquest*) y Sony Online Entertainment para crear «el primer juego de rol en línea multijugador de *La guerra de las galaxias*». El juego será «una combinación única de combate, misiones especializadas y aventuras trepidantes».

Así pues, ¿saldrá para PS2? Si bien nada es oficial, nuestros enlaces con Sony Online apuntan hacia un «sí». La presidente de Sony Online, Lisa Simpson, afirma que «*Star Wars on-line* será un fenómeno que transformará los juegos en red tanto para los jugadores habituales como para los esporádicos». O sea, un juego para PS2.

Pronto, este módem que ves aquí será un vestigio del pasado...

JUEGO DE CARRERAS DE *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*

LUCASKARTS

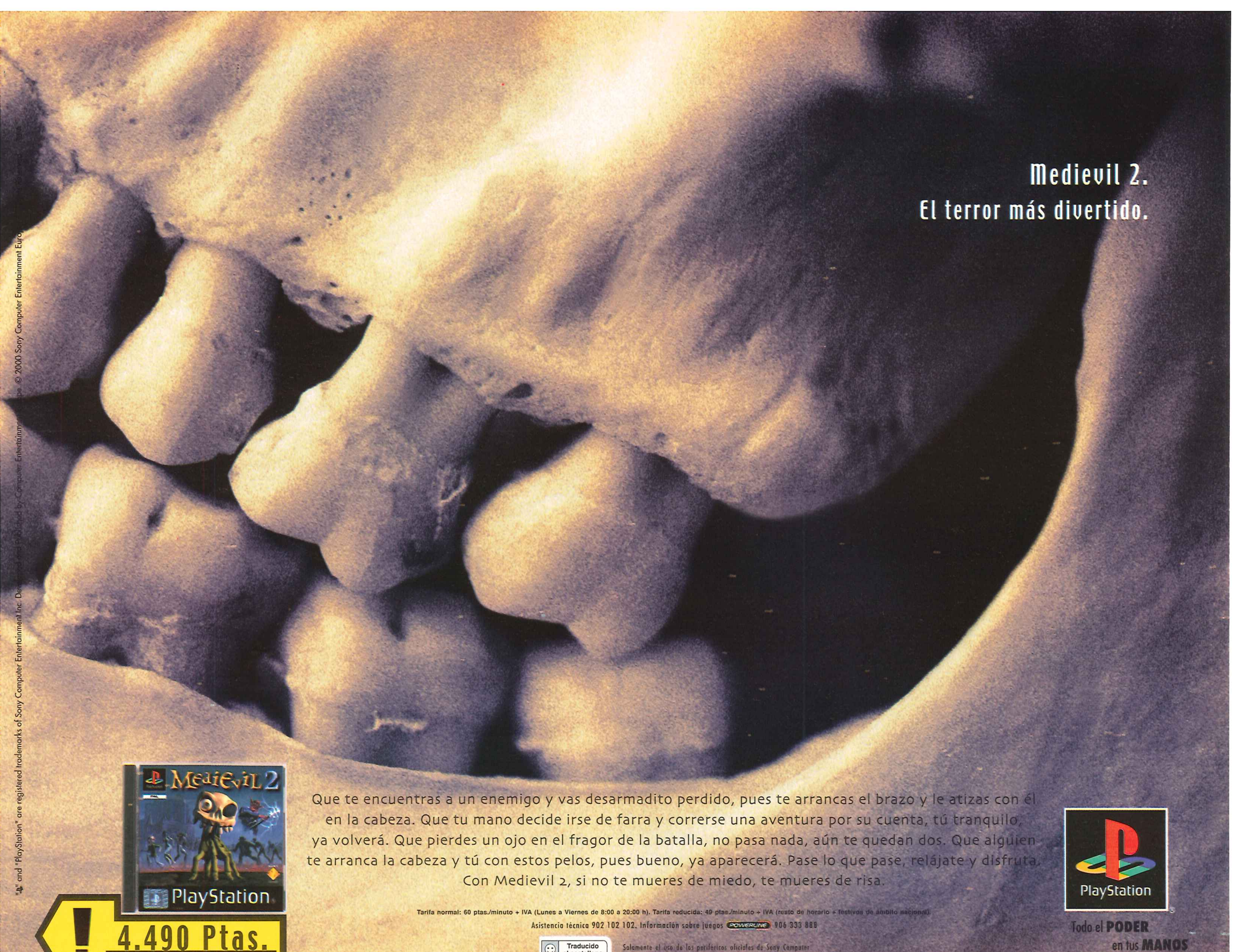
...Y ÉSTE ES EL SEGUNDO. BIENVENIDO —SI TE APETECE— A *SUPER BOMBAD RACING*

Aquí tienes una buena idea para un videojuego: pilla a un montón de personajes de *La guerra de las galaxias*, reúnelos en un juego de carreras tipo *Mario Kart* y mételes unos cabezones enormes como sandías. ¡Y a vender como churros!

Super Bombad Racing, descrito por Dave Dresden de Lucas Learning como «una divertida y desenfadada aproximación a *La guerra de las galaxias*», presenta ocho personajes principales del universo *Star Wars* cada uno con su propio juego de carreras. Nada que ver con *Episode I: Racer*, pero esa es la idea: crear algo menos serio, ideal para los jugadores más jóvenes. Los *power-up* son un elemento clave de estos videojuegos, y en este sentido *Super Bombad Racing* no defrauda. Con un arsenal que incluye 25 armas, escudos y otros objetos que recoger, la acción trepidante está garantizada.

Como puedes ver en estas capturas, por ahora se parece a un cruce entre *Crash Team Racing* y *Micro Maniacs* (dos juegos geniales). Evidentemente, los gráficos son mucho mejores que cualquiera de éstos, pero, ¿qué cabría esperar sino de la consola más anhelada? Pues eso.

El fontanero bigotudo corre el riesgo de quedarse atrás ahora que *Star Wars* se dispone a asaltar la PS2 a velocidad de vértigo...


Medievil 2.
El terror más divertido.
Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta.
Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 40 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Traducido al castellano
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation
MediEvil 2
PlayStation
4.490 Ptas.
P.V.P. ESTIMADO
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe



Dejando atrás el *snowboard,* esta vez THQ hace equipo con la MTV para traernos a casa el universo extremo del monopatín y la BMX

SORPRESA DE SONY

SONY PRESENTA PS ONE, LA PSX DEL SIGLO XXI

TENDRÁ UN ADAPTADOR PARA CONECTARSE AL TELÉFONO MÓVIL

Renovarse o morir. Esta radical máxima resume la filosofía que Sony ha aplicado con disciplina nipona a su trabajo. Por eso, cinco años después de que la gris apareciera en el mercado, la compañía ha decidido darle un buen lavado de cara y hacerle la cirugía estética. El resultado se llama PS One, un nuevo diseño de PSX dirigido a la era de las comunicaciones.

La nueva consola, que se pondrá a la venta en Japón el 7 de julio y en Europa antes del lanzamiento de PS2 —el 26 de octubre—, conserva el alma y el corazón de PSX. Sólo el «cuerpo» es distinto: su tamaño es tres veces menor al de PlayStation y sólo pesa 550 gramos. PS One se sitúa con su diseño en la era de lo portátil, siendo más fácil de transportar. Además, si se conecta a un monitor LCD, especialmente diseñado para ella, que la propia Sony comercializará la próxima primavera, podrás llevar el mundo PlayStation contigo donde quiera que vayas.

Un adaptador especial que estará disponible este invierno permitirá a toda la familia PlayStation —PSX, PS One y PS2— conectarse a teléfonos móviles. Los usuarios podrán intercambiar información con otros jugadores, utilizando el móvil para grabar y compartir contenidos similares a los que se pueden registrar en una tarjeta de memoria. Sony Computer Entertainment International planea instalar servidores para dar servicio a esta nueva base instalada de usuarios de PlayStation conectados a estos teléfonos —sólo en Japón existen unos 17 millones de móviles—. También promocionará las nuevas oportunidades de negocio y tecnología a desarrolladores de software externos para crear aplicaciones con el objetivo de establecer una nueva forma de entretenimiento para la era de las comunicaciones. ■



DEPORTES EXTREMOS

DAME MÁS MTV

THQ PREPARA DOS TÍTULOS PARA LA MTV

Tras la aparición de *MTV Snowboarding*, THQ trabaja en dos nuevos juegos con la marca de la MTV (*MTV Sports: Skateboarding* y *MTV Sports: BMX Extreme*), previstos para fin de año.

MTV Sports: Skateboarding exhibe 20 patinadores profesionales (aunque Tony Hawk, posiblemente, no estará entre ellos), 25 niveles y más de 60 piruetas posibles. Un detalle interesante es la inclusión de un campo de entrenamiento que te enseña cómo realizar acrobacias y combos. Cada nivel te enfrenta a unos *skaters* rivales que compiten contra ti al mismo tiempo. Evítalos porque te pueden tumbar. El juego cuenta con una serie de modos entre los que se incluye el patinaje libre, una contrarreloj y un «modo bomba» en el que la bomba pasa de patinador en patinador hasta que le explota en la cara a algún pringado.

MTV Sports: BMX Extreme presenta a diez profesionales del manillar, cada uno con sus propios movimientos particulares. Las BMX se han ido alejando de la cultura de masas desde mediados de los ochenta, pero sus incondicionales han seguido ampliando las posibilidades que un tío tiene a lomos de una bici. *BMX Extreme* incluye las tres disciplinas modernas de esta modalidad: pista de tierra, estilo urbano y la verticalidad de la *half pipe*. Prepárate para efectuar espectaculares acrobacias, incluyendo «cancans», pasadas por las mesas y giros sobre la barra que harán que las irreales piruetas de los maestros del monopatín parezcan descartes de algún programa de vídeos caseros.

Gracias a la licencia de la MTV, la banda sonora correrá a cargo de bandas asiduas del canal musical, aunque el «cartel» estaba por confirmar en el momento de entrar en rotativas. *Skateboarding* y *BMX Extreme* saldrán despedidos este invierno. ■

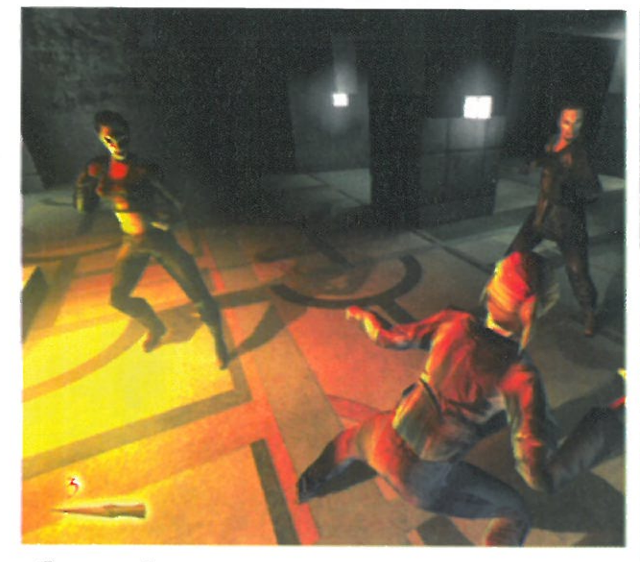
FINAL FANTASY, LA PELÍCULA, UNA REALIDAD EN EL 2001

Somos afortunados, es cierto. No todo el mundo tiene la suerte de ver en primicia el *tráiler* de la película más esperada de la historia por los «play-maníacos»: *Final Fantasy*, el filme basado en la archifamosa saga de Square. Tendremos que esperar hasta el otoño del año que viene para poder verla y te aseguramos que, a juzgar por lo visto, esperaríamos lo que fuera necesario con tal de disfrutarla. Y es que si el *tráiler*, que dura poco más de un minuto, es, sencillamente, asombroso, ¿cómo será la película completa? La perfección de los gráficos, de los escenarios y, sobre todo, de los personajes es tal...

Leerás hasta la última coma de los títulos de crédito para quedarte con el nombre de la actriz principal. Sólo entonces creerás que la película está generada por ordenador, que esa preciosidad no es de carne y hueso y que el dolor, el sudor, la alegría y hasta los músculos de los otros protagonistas son virtuales. ¡Flipante!. El filme no desarrolla estrictamente el argumento de ninguno de los ocho títulos de la saga publicados hasta el momento. La acción se sitúa en el año 2065. La destrucción y la confusión pueblan la Tierra. Las ciudades están desiertas, millones de personas han muerto y las pocas que quedan vivas han de encontrar la forma de sobrevivir. Más allá de las escenas de batallas y enfrentamientos, *Final Fantasy* ofrecerá al espectador un viaje interior y personal en el que realidad y fantasía profundizan en los temas que realmente protagonizan la película: el amor, la amistad, los sueños, la aventura, la vida y la muerte. Ya sabemos que las voces en inglés de los distintos personajes las pondrán actores de la talla de Alec Baldwin (*Mercury Rising*, *Malicia* o *El Desafío*), James Woods (*Vampiros*, *Las vírgenes suicidas* o *Salvador*, con la que consiguió el Oscar al mejor actor), Donald Sutherland (*Instinto*, *Virus*, *Gente Corriente*, *Casanova*), Ving Rhames (*Con Air*, *Striptease*, *Pulp Fiction*, *Misión Imposible*), Steve Buscemi (*28 días*, *Armageddon*, *El gran Lebowski*, *Fargo*), Ming-Na, que fue la voz de Mulan en la película del mismo nombre y Peri Gilpin, una de las actrices de la serie televisiva *Fraser* y que ya puso su voz en *Hércules*.

La película se está haciendo en Hawai, donde Square ha instalado la base del proyecto, en el que trabajan más de 150 programadores, desarrolladores y artistas gráficos de todo el mundo.

¿Ansioso por verla? Pues deja de morderte las uñas y entretente hasta su estreno consultando su página web: www.finalfantasy.es. ■







«Sangradecen» las capturas de pantalla facilitadas por Fox. Por desgracia, sólo nos enviaron la versión para PC, así que únicamente sirven para hacerse una idea de su aspecto

VAMPIROS TELEVISIVOS

COLMILLOS Y ESPINILLAS

FOX PREPARA *BUFFY THE VAMPIRE SLAYER*

Fox Interactive ha anunciado que lanzará un juego de PlayStation basado en el mega-éxito de TV *Buffy la cazavampiros.* El nuevo juego, desarrollado por The Collective (un equipo de California), cuenta con todo el apoyo de los productores y creadores del tenebroso pero atrayente programa de la tele.

El juego de Buffy será una aventura en tercera persona que presentará a nuestra joven cazavampiros enfrentada a las fuerzas de la oscuridad en su intento por salvar a su ciudad natal (Sunnydale) y, de paso, al resto del mundo. Al parecer, los fabricantes están trabajando codo con codo con los productores de la serie, y esperan hacer las delicias de los *fans* incluyendo todos los escenarios habituales de *Buffy*, tales como el instituto, el centro comercial y el club nocturno Bronze.

Prestando su apoyo a la tierna Buffy estarán Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz y Giles. Además, The Collective espera imitar la serie de TV poniendo todo el énfasis en la trama, el humor, la resolución de puzzles y, por supuesto, los vampiros chupasangre. Sintoniza este canal para saber más sobre *Buffy* el mes que viene, cuando esperamos disponer de algunas capturas de PlayStation y una fecha de lanzamiento confirmada. ■

RETRO LIMBO

¿UN DETESTABLE SUCEDÁNEO DE JUEGO CON PUZZLES DEFORMES O UNA OBRA DE ARTE QUE SÓLO PUEDE SER APRECIADA POR OJOS EXPERTOS?

POR QUÉ ADORO TOMBI

Veamos: un plataformas 2D cuyo protagonista lleva el pelo rosa y salva a los enanitos del bosque. Nadie se compra una Play para esto, ¿verdad? La gente quiere coches, peleas y terroristas nucleares. Y sangre. El resto... bueno, el resto se compran una Nintendo (para jugar con *Mario*, claro). ¿Qué pasa con *Tombi*? Que está en tierra de nadie. Simplemente es demasiado «bonito» como para atraer a los de la gris, y a la vez demasiado «profundo» para niños de 5 años. Si le echas un vistazo, verás que el control es fantástico, los niveles están muy bien diseñados, y el conjunto es tremendamente sólido. Además, hace gracia: ¿has visto la pantalla de *loading* abarrotada de *cerdiablos*? Genial. Harían falta las dos columnas del *retro* para hacerse una idea de lo divertido que es *Tombi*. Aunque antes haría falta convencer a Carlos, así que...

Javier Lourido Estévez



POR QUÉ DETESTO TOMBI

Este es el tipo de juego que me produce «sensación de museo de arte moderno». Se trata de esa sensación que todo el mundo tiene alguna vez, cuando uno entra en uno de estos museos y ve a todo el mundo absorto ante un cuadro de Miró. Yo soy incapaz de ver el menor atisbo de valor en semejante desperdicio de tela (el lienzo, me refiero), pero a pesar de resultarme tan evidente que el cuadro no es un «cuadro», al resto de la gente le gusta. *Tombi* es exactamente lo mismo: un CD desperdiciado. Un montón de datos inútiles ocupando un espacio precioso en ese milagro del hardware que es el disco compacto. Grabar algo así en un CD me parece inmoral, y está claro que un disco virgen resulta mucho más útil y divertido. Pero sigue sucediendo: hay gente, como Javier, a la que esas cosas les gustan. Incluso piensan que *Tombi* es un gran juego... ¿Alguna vez has intentado convencer a un fan del arte moderno de que sus ídolos son imbéciles? ¡Es imposible! No pierdo más tiempo...

Carlos Robles García

CONCLUSIÓN: UN PLATAFORMAS EN 2D TECNOLÓGICAMENTE PALEOLÍTICO, PERO CON UN GRAN SENTIDO DEL HUMOR. PUEDE QUE TENGA UN «ALGO» QUE ALGUNOS NO VEN...



PUEDES ELEGIR ENTRE MÁS DE 300 ARTÍCULOS

SONYCARD TE ABRE LAS PUERTAS DEL UNIVERSO SONY

YA PUEDES SOLICITAR LA TARJETA DE CRÉDITO LANZADA POR SONY Y CITIBANK

Comprar, acumular puntos y ganar artículos de Sony. Así funciona *SonyCard*, la tarjeta de crédito que la multinacional japonesa y Citibank han lanzado en España y que presentaron en sociedad el día 1 de junio en los cines Yelmo Cineplex del centro comercial Madrid Sur.

DVD, CD, cámaras de vídeo, televisiones, consolas, videojuegos, cadenas de música, etc. *SonyCard* pone a tu alcance más de 300 artículos Sony de manera gratuita, ya que al utilizarla en tus compras diarias acumularás puntos que podrás canjear por productos de la marca nipona. Pagando tus compras habituales con *SonyCard* obtendrás 1 punto por cada 100 pesetas de compra. Y si lo que adquieres son artículos Sony, recibirás 2 puntos por cada 100 pesetas. Además, las empresas promotoras de esta ventajosa tarjeta de crédito te darán la bienvenida al programa *SonyCard* regalándote 1.000 puntos extra al acumular las primeras 5.000 pesetas de compra. Sabrás a qué artículos puedes optar a través de un catálogo que te será facilitado cuando contrates la tarjeta. ¿Que dónde puedes hacerlo? No te preocupes, Sony y Citibank te lo han puesto muy fácil instalando *stands* en estaciones de tren y autobús, aeropuertos, ferias, centros comerciales y en algunos puntos de venta de Sony. Además, encontrarás una solicitud en los productos de Sony y si aún así no les localizas puedes hacer la solicitud en el teléfono CitiPhone Banking (902 12. 55 12) las 24 horas del día y, muy pronto, también a través de Internet. Además, a través de CitiPhone Banking podrás canjear los puntos acumulados por los artículos que elijas, que te serán entregados en tu domicilio.

Si las ventajas que te hemos contado hasta ahora de *SonyCard* no te convencen, ya puedes darte por vencido porque aún hay más: la tarjeta te dará la oportunidad de vivir la *SonyCard Experience*, con premios que no se pueden comprar con dinero, como participar en estrenos de películas, conocer a tu artista favorito o ganar un AIBO, el innovador perro-robot creado por Sony.

Independientemente de las ventajas asociadas al programa de fidelización de Sony, la tarjeta tiene todas las prestaciones de una Visa de Citibank: dispone de una línea de crédito permanente, es posible domiciliar los recibos en cualquier banco y el titular decide cuánto quiere pagar cada mes y qué parte de los pagos aplaza. Otra de las ventajas de *SonyCard* es que serás de los primeros en disfrutar de ellas porque de momento sólo se ha emitido en Estados Unidos, Canadá y el Reino Unido. Si quieres más información, consulta la dirección www.sonycard.net. ■

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 NUEVA DIRECCION
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION 9.990 (BLUE, PURPLE)

ARCHIVADOR DISK STATION LOGIC 3 2.990

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290

CABLE SCART RGB LOGIC 3 1.290

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK2 INFRARED 4.990



CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190 (AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)





JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX 3.990



LINK CABLE ~~3.500~~ 3.250

LINK CABLE LOGIC 3 1.290

MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990

MEMORY CARD LOGIC 3 1 MB. 1.290 (AMARILLA, AZUL, GRIS, ROJA)

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB. 2.490 (AMARILLA, AZUL, GRIS, ROJA)



MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB. 3.990 (GRIS)

MEMORY CARD SONY ~~2.100~~ 1.990 (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA, GRIS)

MOUSE (RATÓN) ~~4.200~~ 3.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990

MULTI TAP ~~4.900~~ 4.750





PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ 4.750





PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490



PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN 4.990 (SILVER, BLUE)

RATÓN PLAY2WIN SAMURAI 1.990 (AZUL, ROJO)

RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250

RF-UNIT LOGIC 3 2.190



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT 7.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 10.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990



VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL ~~11.990~~ 11.490





VOLANTE PELICAN STING RAY TURBO SHOCK 10.990



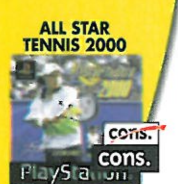
pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**



































Título	Precio anterior	Precio
ALL STAR TENNIS 2000	cons.	cons.
ALUNDRA 2	cons.	cons.
BARBIE: SUPER SPORTS	4.990	4.490
BEATMANIA EUROPEAN EDITION	11.990	10.990
BICHOS	3.990	3.490
COLIN McRAE RALLY	4.990	4.490
COLONY WARS 3: EL SOL ROJO	4.990	4.490
CRASH BANDICOOT 3	3.990	3.490
DESTRUCTION DERBY RAW	6.990	6.490
DRACULA (RESURRECCIÓN)	7.990	7.490
DRAGON VALOR	4.990	4.490
EVERYBODY'S GOLF 2	4.990	4.490
F1 2000	7.990	7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FEAR EFFECT	8.990	8.490
FINAL FANTASY VII	3.990	3.490
GEKIDO	7.990	7.490
GHOUL PANIC	6.990	6.490
GRAN TURISMO	3.990	3.490
GRANDIA	7.995	7.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	9.490	8.490
ISS PRO EVOLUTION	9.490	8.490
JACKIE CHAN STUNTMASTER	4.990	4.490
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	6.990	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2	7.990	7.490
MANAGER DE LIGA	8.990	8.490
MEDIEVIL 2	4.990	4.490
METAL GEAR SOLID	3.990	3.690
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990	3.690
MICHELIN RALLY MASTERS	7.990	7.490
MICRO MANIACS	7.990	7.490
N-GEN	7.990	7.490
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	8.490	7.990
PRIMERA DIVISIÓN STARS	7.990	7.490
RADICAL BIKERS	4.990	4.490
RAYMAN	3.290	2.990
RESCUE SHOT	4.990	4.490
RESIDENT EVIL 2	4.490	3.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	8.990	8.490
RIDGE RACER TYPE 4	3.990	3.490
RONALDO V-FOOTBALL	7.990	7.490
SPYRO THE DRAGON	3.990	3.490
STREET FIGHTER EX2 PLUS	7.990	7.490
SYPHON FILTER 2	6.990	6.490
TEKKEN 3	3.990	3.490
TELEÑECOS RACEMANIA	4.990	4.490
THE DUKES OF HAZZARD	4.995	4.490
THEME PARK WORLD	7.990	7.490
TOCA TOURING CARS 2	4.990	4.490
TOMB RAIDER III	4.990	4.490
TOMBI! 2	4.990	4.490
V-RALLY 2	3.990	3.690
VICTORY BOXING CHALLENGER	6.990	6.490
WWF SMACKDOWN!	8.990	8.490

A SANGRE FRÍA



COLIN McRAE RALLY 2



EURO 2000



LEGEND OF LEGAIA



STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES



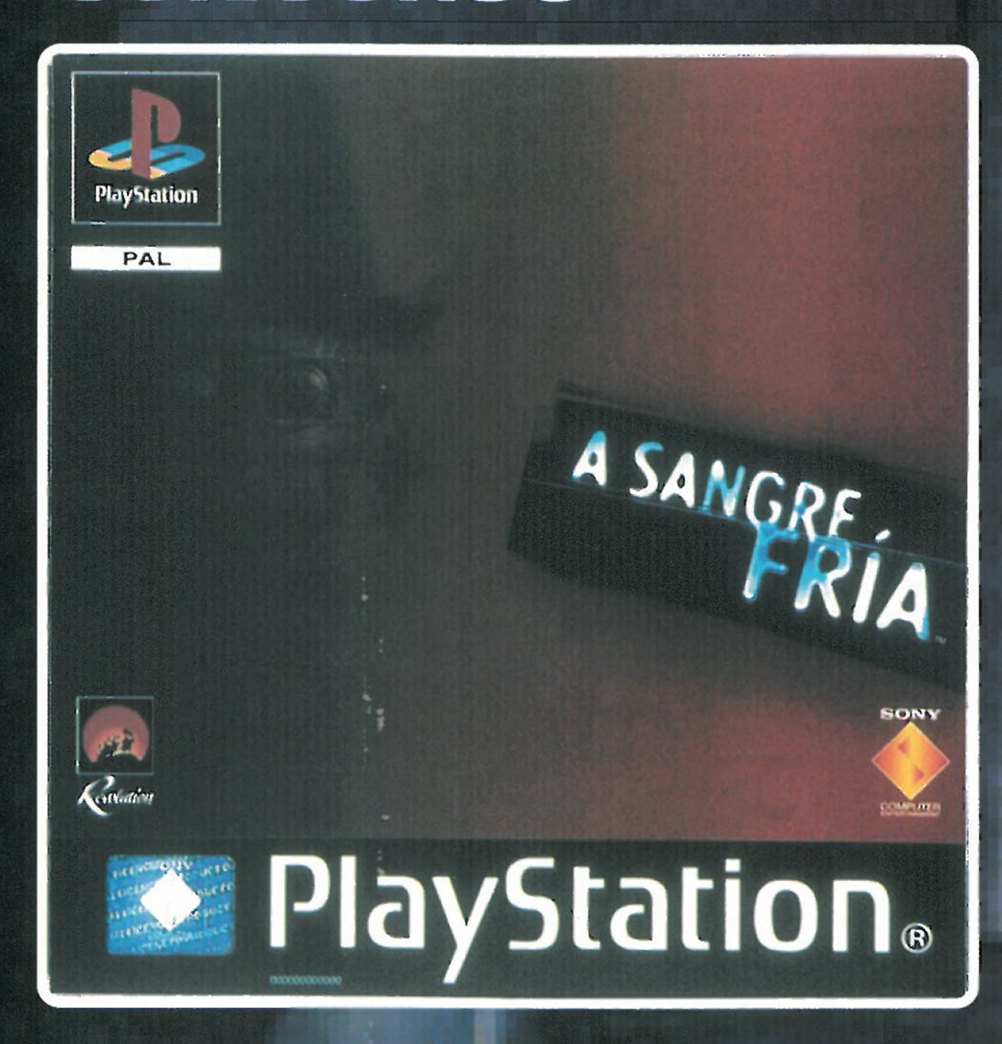


Precios válidos del 1 al 31 de julio, hasta fin de existencias.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

CONCURSO



Tienes una nueva misión: el malvado Nagarov, dictador de la nueva república independiente rusa de Volgia, tiene bajo su control la mayor parte de la producción mundial de nefalina azul, que en sus manos se convierte en un peligroso elemento. Tú, tipo duro, atormentado y noble, eres el agente especial elegido para acabar con el malo de la película. Para ello, contarás con la ayuda del osuno Kostov y de la agente china Chi. Encontrarás todos los detalles de tu nueva misión y las instrucciones del Alto Mando en un CD que contiene un videojuego llamado *A sangre fría*. ¡Consíguelo! (Este mensaje se autodestruirá en algún momento.)

La pregunta

¿A qué servicio secreto pertenece John Cord, el protagonista de *A sangre fría*?

1. MI6
2. CIA
3. Mossad

El premio

Un juego completo de *A sangre fría* para cada uno de los 30 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *A sangre fría*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

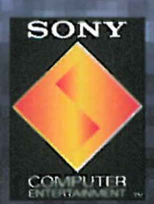
País: ....

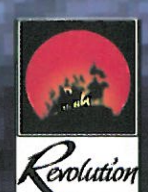
Teléfono: ....

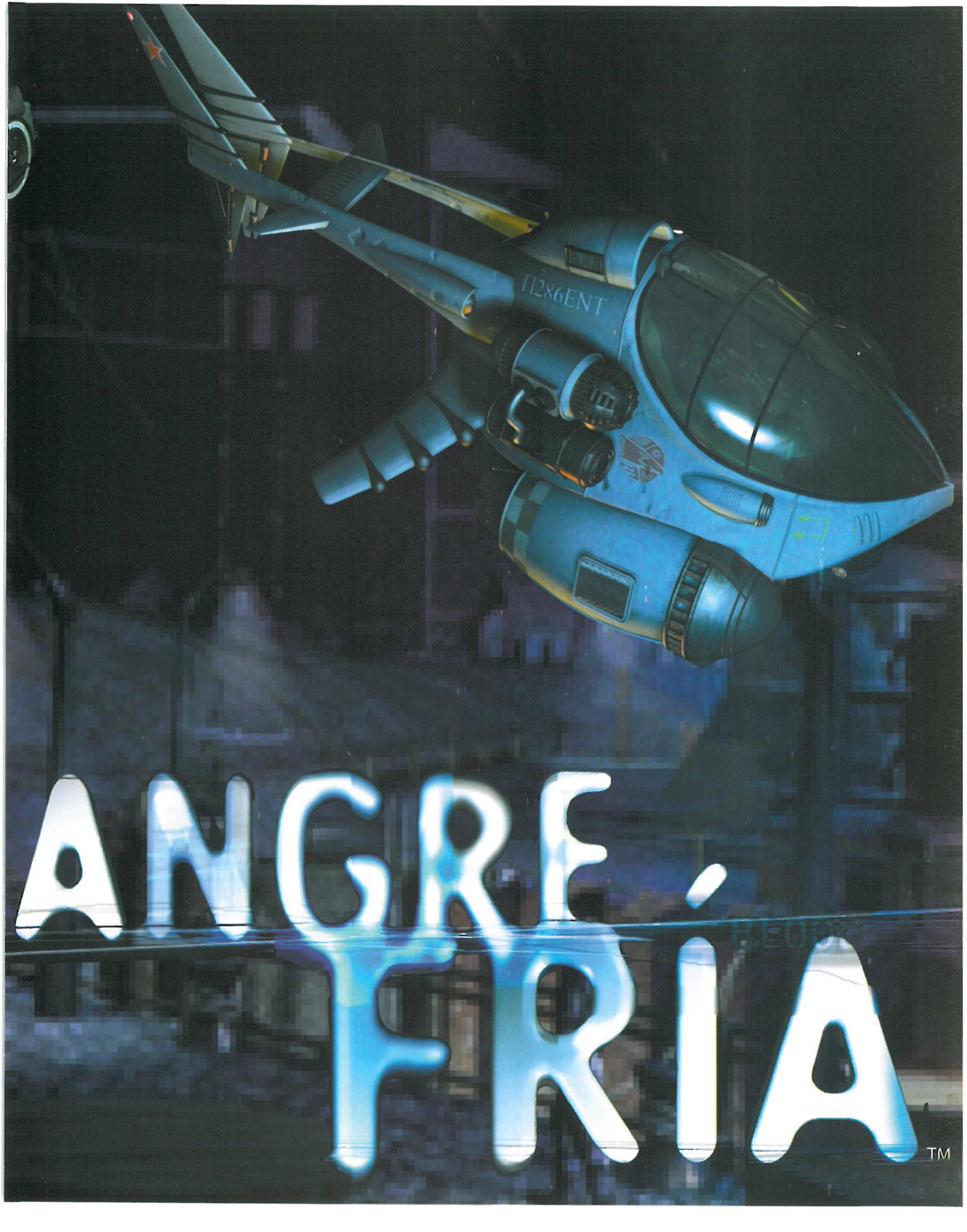
Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.








ANGRE
FRÍA
TM

OFF THE RECORD

■ Estamos de enhorabuena. Uno de los grandes juegos de la historia Play, *Metal Gear Solid*, te costará ahora 3.900 pesetas. La compañía desarrolladora y distribuidora del genial título, Konami, ha decidido reducir en algo más de la mitad el precio de *MGS* siete meses después de que se publicara en España. ¿Que aún no lo tienes? Pues corre, corre.

■ Ya está disponible la página web en castellano de Electronic Arts, que ha escogido España como pionera de su sede corporativa en Internet. La nueva página pretende convertirse en una fuente de información para el público en general y para la prensa no especializada e incluye parches, demos, promociones, novedades, noticias y una línea de contacto para consultas. La nueva web se pondrá en marcha en el resto de países europeos durante los próximos meses.

■ Sierra Studios, hasta ahora centrada en el desarrollo y producción de software para PC, ha anunciado una alianza con la empresa americana de reciente creación Inevitable Entertainment con el fin de desarrollar juegos para consolas. Con esta alianza, Sierra se introduce en el ámbito de las consolas y, según la compañía, es el primero de una serie de acuerdos con expertos en el desarrollo de videojuegos para consolas. Por su parte, Inevitable Entertainment ha sido creada recientemente por Russell Byrd, Cyrus Lum y Craig Galley, tres de los principales vicepresidentes de Iguana, el equipo de desarrollo central de Acclaim. ¿Que no te aclaras con tanta empresa? Pues te vas a enterar, porque Sierra es una división de Habas Interactive, líder en contenidos interactivos y uno de los más importantes editores de software de educación y entretenimiento.

■ Volvemos a hablar de Sierra Studios, esta vez porque acaba de anunciar que *Ground Control*, el juego de estrategia en tiempo real que está desarrollando en la actualidad Massive Entertainment para PC, saldrá también para PlayStation2. El vicepresidente de la compañía, Mark Hood, ha manifestado que «los gráficos, controles y el exclusivo modo de juego de *Ground Control* están siendo desarrollados para obtener un máximo rendimiento en PS2». *Ground Control* combina elementos clásicos de los juegos de estrategia con tecnología 3D, hasta hace poco reservada a los juegos de acción. Su modo de juego está centrado en las tácticas, estrategia y el arte de la batalla. Contiene una gran variedad de misiones en las que los jugadores deben tener el control de sus pelotones de soldados, tanques, aviones... Además, *Ground Control* ofrecerá opciones multijugador en la versión para PlayStation2.

«En lugar de matar, se trata de evitar el mayor número de muertes...»





ENTREVISTA CON EL CREADOR DE *THUNDERBIRDS*

CLIVE ROBERT

PSMag HABLA CON EL DIRECTOR DE DEEP RED GAMES SOBRE LA PS2 Y *THUNDERBIRDS*

En 1995 Clive Robert y Kevin Buckner se unieron para crear Hasbro Interactive. Tres años después, fundaron Deep Red Games, y hace poco han anunciado un videojuego para PlayStation2 inspirado en la serie de culto de Gerry Anderson.

***PSMag*:** ¿Qué opinas de la PS2?

Clive: Para mí es una plataforma impresionante; estéticamente, me parece la consola más bonita que se ha hecho nunca. Además, estoy seguro de que tendrá muchísimo éxito. Técnicamente, está a años luz de todo lo que se ha hecho hasta ahora, y todo el mundo está esperándola con impaciencia, como demuestran las ventas que está alcanzando en Japón. Creo que en el mercado hay suficiente espacio para tres plataformas, por lo menos, pero siempre tiene que haber un líder, y creo que ése será el papel de la PlayStation2.

***PSMag*:** Desde el punto de vista de un creador de videojuegos, ¿cuál es la característica más interesante de la PlayStation2?

Clive: La extrema potencia y capacidad de cálculo de esta plataforma es realmente impresionante. Para un diseñador de juegos, es algo que asusta y entusiasma a la vez. Asusta porque uno se dice: ¿cómo lo haremos? ¿Podemos permitírnoslo? ¿Tendremos que dedicar mucho dinero al entorno de programación para poner en práctica nuestra idea? Pero al mismo tiempo es emocionante, porque cualquier cosa en la que uno piensa tiene posibilidades de llevarse a cabo; de hecho, podemos hacerlo prácticamente todo. Podemos crear juegos iguales a la vida real.

A mí lo que más me entusiasma es el motor Emotion, porque gracias a él la IA aplicada al desarrollo de los personajes puede evolucionar y alcanzar el auténtico nivel de la inteligencia artificial. Los personajes toman decisiones estúpidas y emocionales, pero también decisiones razonadas y meditadas; justo lo que hacía falta en los juegos. Además el término es muy moderno, me gustaría haberlo inventado yo...

***PSMag*:** Háblanos de *Thunderbirds*.

Clive: El videojuego *Thunderbirds* es apasionante, y no lo digo sólo porque sea un gran fan de la serie. A nosotros nos parece un juego genial, en primer lugar porque hemos conseguido darle un enfoque nuevo. Los títulos actuales se suelen centrar en el aspecto agresivo: disparos, persecuciones y toneladas de acción. En *Thunderbirds* también hay todo eso, pero el jugador, en lugar de matar, debe intentar evitar el mayor número de muertes.

El juego utilizará un entorno en 3D en tiempo real y se centrará en dos cosas: los vehículos y la familia Tracy. Lo importante será seleccionar al miembro de la familia y al vehículo más adecuados para resolver una situación determinada. Por ejemplo, en este momento estamos diseñando el accidente de un camión que atraviesa un barranco. El camión —que transporta residuos peligrosísimos, por supuesto— empieza a cruzar el puente, pero en ese momento se



Clive Robert, de Deep Red Games, explica que este videojuego mantendrá el aspecto y las características básicas de la familia Tracy. Los *Thunderbirds* están en marcha. O pronto lo estarán

«Gerry quiere introducir algún elemento nuevo y atractivo y hacer evolucionar a los personajes...»

desencadena una tormenta, se viene abajo parte del puente y el vehículo acaba colgado de un extremo. Geoff Tracy reúne a la familia y, entonces, el jugador debe elegir los vehículos y los personajes más adecuados para resolver esa situación tan delicada. En cuanto a los niveles, van desde los entornos reales, con puntos de referencia reconocibles, a otros situados en mundos paralelos, pasando por algunos que se desarrollan en el espacio exterior.

PSMag: ¿Habrá alguna situación basada en los episodios de la serie *Thunderbirds*?

Clive: Creo que existen 35 episodios de la serie *Thunderbirds*, y estamos colaborando estrechamente con Gerry Anderson para redefinir y actualizar todos los personajes. Pero mantendremos los elementos básicos y la esencia de la serie de tv.

PSMag: ¿En qué medida ha participado Gerry Anderson en el desarrollo del juego?

Clive: Ha tenido una participación muy importante. La idea es que Gerry nos visite cada dos semanas para supervisar el desarrollo de los personajes y de los niveles y el diseño de los vehículos. Gerry ha comentado la posibilidad de incluir algún elemento nuevo y atractivo, y también de hacer evolucionar a los personajes. Podríamos haber diseñado unos personajes iguales a las marionetas de la serie, es decir, cabezones y con los brazos movidos por hilos, pero creo que eso no le habría gustado al nuevo público de *Thunderbirds*. Gerry ha explicado que, al principio, no había pensado en utilizar cabezas grandes, pero tuvieron que hacerlas así para que cupiera el mecanismo que movía la boca y los ojos de los muñecos. Pero Gerry prefiere ser tan realista como sea posible. De todos modos, hemos intentado reproducir el aspecto y la sensación de los personajes originales, y los «clones» de Lady Penélope, Parker y Scott serán perfectamente reconocibles.

PSMag: Parece que este juego llega un poco tarde, ¿no? ¿Por qué *Thunderbirds*? ¿Por qué ahora?

Clive: Estamos asistiendo a un resurgimiento de la serie. Una compañía llamada Vivid está diseñando una gama nueva de juguetes, pronto se emitirá la versión remasterizada del programa de televisión, y se está hablando también de la posibilidad de hacer una película. En el 2001 habrá un tremendo *revival* de *Thunderbirds*... ■

LOADING



Carlos Robles, pensador profundo y analista de videojuegos y realidades. Quizás debería apagar el mundo y encender su PlayStation...

CRÍTICA DESTRUCTIVA

EXPLORANDO ALTERNATIVAS

¡Oh, vaya! Estoy enganchado. No lo puedo remediar. Cada vez que intento dejar de jugar a la Play, la extraordinaria inmensidad de mi cerebro se resiente y me gruñe de forma animal: «Gggrrr». En ese instante, me doy cuenta de que llevo diez minutos de mi vida desperdiciados, siguiendo las incidencias de *El Gran Hermano*, y haciendo *zapping* para evitar a Ana Rosa Quintana.

¡Qué horror! Será mejor que eche unas partiditas a *Wip3out Special Edition* o me juegue el cuello en *Chase the Express* para salvar al embajador. Pero, un momento: ¿qué ven mis ojos? ¡Hay luz al otro lado de las ventanas! A lo mejor debería dejar los videojuegos y llevar una vida *más sana*. Tenía que haber hecho caso a Antena 3 y seguir por la buena senda: sin pecar, sin comer bocadillos de Nocilla, sin jugar a *Final Fantasy VIII*, sin tocar una PlayStation... Aunque claro, pensándolo bien, en ese caso me hubiera perdido los golpes de *Destruction Derbi Raw* y, peor todavía, las carreras de *NFS: Porsche 2000*. No sé, no sé. Si al menos pudiera ver *Expediente X* en la tele, me entretendría con *Mildred* y *Esculli* durante un rato. Claro que entonces correría el peligro de engancharme a la televisión, y «por todos los pixeles» que prefiero mil veces jugar, incluso con *Action Man*, a volver a ver el anuncio de Redumodel.

Nada, nada. Lo he pensado mejor. Todavía me quedan un par de niveles para terminar de nuevo *Syphon Filter 2*. Nada que no pueda resolver en unas horas. Así que seguiré jugando un par de días para ver si se me pasa el vicio, y luego me encomendaré a San Pancracio del Universo. Seguro que a los diez minutos de ver de nuevo *El Gran Hermano*, me vuelvo a enganchar sin remedio a PlayStation. Y es que la mejor alternativa a un buen juego de Play es siempre otro buen juego de Play. El mundo puede esperar si tienes una gris contigo. ¿O no? «Gggrrr, Gggrrr». ■

PREVIEWS





La cuarta entrega de *Breath OF Fire* tiene muy buen aspecto

BREATH OF FIRE IV

CAPCOM / ABRIL 2000

La serie *Breath Of Fire*, de Capcom, aunque no ha sido nunca un serio competidor para *Final Fantasy*, siempre ha ofrecido unos juegos de rol sólidos y fiables. Todos los juegos de *BOF* comparten nombre, escenarios y personajes, aunque no hay una continuación de la historia entre un episodio y el siguiente.

Una vez más, los entornos en 3D se presentan desde una perspectiva en 3/4, y es posible darles la vuelta para observar mejor a los personajes en 2D. *BOF IV* es mucho mejor visualmente que *BOF III*, y los diseños antropomórficos de los personajes son más sofisticados. El sistema es sencillo y se fundamenta en la interacción entre las fuerzas de los elementos, los diferentes estímulos y el interés estratégico. *BOF IV* se puso a la venta en Japón el pasado 27 de abril. ■





Cosmo Warrior Zero se sitúa en el siglo XXX

COSMO WARRIOR ZERO

TAITO / VERANO 2000

Recurrir a los bocetos de un artista conocido es una táctica bastante utilizada en el sector japonés de los videojuegos, donde el diseño de los personajes es esencial en los juegos que aspiran a tener un público fiel. Quizás es que en Occidente esta estrategia ni siquiera se ha intentado; ¿te imaginas a Todd McFarlane o a Neil Gaiman participando como diseñadores en un videojuego? En cualquier caso, la última compañía que ha utilizado esta táctica ha sido Taito, que ha encargado al conocido animador Leiji Matsumoto el diseño de los guerreros de un título de acción y lucha en 3D para PlayStation. *Cosmo Warrior Zero* se sitúa en el siglo XXX, y representa una lucha entre robots y personas. Algunos de los personajes jugables proceden de series de animación de Matsumoto, como *Galaxy Express 999* y *Millenium Queen*.

Como era de esperar, en el modo Historia cada personaje debe enfrentarse a una serie de enemigos, pero lo hace en escenarios poco habituales y con más libertad de acción de lo normal, al estilo de *Bushido Blade*. *Cosmo Warrior Zero* se publicará este verano. ■

36 ON 136 DE プレイステーション

ORIENT EXPRESS

AVENTURA DE SUPERVIVENCIA

¡VIVA EL SONY!

SONY PUBLICA *ACONCAGUA*, UN TÍTULO DE SUPERVIVENCIA

Sony Japón ha dado a conocer los primeros detalles sobre *Aconcagua*, su próximo título de aventuras de supervivencia para PlayStation. Este juego empieza con una catástrofe aérea en los Andes, donde un avión se ve obligado a efectuar un aterrizaje de emergencia por culpa de una misteriosa explosión. Por desgracia para los supervivientes, entre ellos está la hija del general Pachamana, una revolucionaria que lucha por la independencia de su país. Sus rivales políticos han enviado agentes secretos a la zona, con la orden de capturar a la señorita Pachamana y exterminar a todos los testigos. En el juego hay que defenderse tanto de estos asesinos como del inhóspito entorno.

Otro de los pasajeros del avión es Kato, un cámara de la televisión japonesa de 29 años que estaba rodando un documental sobre Pachamana cuando ocurrió el trágico accidente que lo convirtió en protagonista de los noticiarios por derecho propio. Todo indica que Kato será uno de los personajes jugables.

Este juego recibe el nombre de la cima más alta del continente americano, donde tiene lugar el accidente de avión. Aconcagua puede significar «El centinela blanco» o «La montaña nevada». La acción está en la línea de *Chase The Express*: el jugador debe defenderse e intentar escapar de unos agresores armados. Al parecer, la trama del juego tendrá gran importancia, al estilo *MGS*. Seguro que oyes más de una vez: «¡Salgamos de aquí!».

Aconcagua ha salido en junio en Japón en formato de doble CD. Aunque no hemos podido confirmarlo todavía, parece que esta combinación de aventura y acción pretende llegar a un público amplio, por lo que es de esperar que Sony publique pronto una versión para los jugadores europeos. ■


«Aconcagua... En sus abruptas laderas, donde reinan el viento y el hielo, los extremos coinciden: el principio y el fin de una ruta, el éxito y el fracaso, la vida y la muerte.» Por lo menos, eso dice la propaganda del juego









NUEVOS LANZAMIENTOS

LEGEND OF DRAGOON
(SONY)

El intento de Sony Japón de crear un juego de rol épico ha dado su fruto, y la edición europea está prevista para septiembre. Los «dragoons» del título son unas criaturas híbridas de humano y dragón, capaces de absorber los espíritus de los dragones y adquirir sus poderes. Las primeras noticias indican que *Legend of Dragoon* es un título estilo arcade de tecnología espectacular, con maravillosos efectos especiales. La única pega que puede tener para algunos jugadores es la presencia de largos hechizos de invocación, como los que aparecían en *FFVIII*.

Sony planta cara a *Final Fantasy* con su nuevo juego de rol *Legend Of Dragoon*





PUZZLOOP
(MICHELLE)

Ya conoces este juego, que en el mercado occidental se ha publicado con el título de *Ballistic*. ¿Hay alguna diferencia entre las dos versiones? La verdad es que no. A los japoneses les gustan los dibujos animados, y por eso aquí se incluye un modo Historia repleto de personajes absolutamente estrafalarios. Cuando pierden se echan a llorar. Por otra parte, si a los japoneses les diera por sacar un juego del tres en raya para PS, seguro que lo titularían *XXX Lovely Zero* y encarnarían a una colegiala con superpoderes, enzarzada en una lucha a muerte contra un malvado villano con el pelo teñido de rubio...

¿Quieres jugar con *Puzzloop*? En Europa lo ha publicado THQ con el nombre de *Ballistic*





MR DRILLER
(NAMCO)

¿La típica sencillez de los puzzles o mera estética retro? En el caso de *Mr Driller*, ambas interpretaciones son válidas. Ya se está hablando de la posibilidad (bastante temible) de publicar en Estados Unidos este arcaico plataformas de Namco, que combina el arcade y los puzzles. La idea básica, que reúne elementos de *Columns*, *Tetris* y *Dig Dug*, consiste en descender el máximo posible evitando quedarse sin oxígeno o quedarse encerrado entre bloques de colores. No te dejes engañar por las apariencias: es un rompecabezas divertidísimo

Otro colorista rompecabezas retro que nos llega de Oriente: esta vez se trata de *Mr Driller*





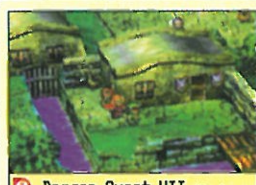
TOP JAPÓN

TOP5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
2. Kessen (PS2) (Koei)
3. Fantavision (PS2) (SCEI)
4. Mobile Suit Gun: Giren's Ambition - Genealogy Of Zion (Capcom)
5. Street Fighter EX3 (PS2) (Capcom)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Vagrant Story (Square)
2. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
3. Valkyrie Profile (Enix)
4. Kessen (PS2) (Koei)
5. Final Fantasy VIII (Square)



Ninja X, el nuevo y misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

COSECHARÁS LO QUE HAS SEMBRADO

Cuando la PlayStation original se puso a la venta en Japón en diciembre de 1994, sólo existían tres videojuegos para el día del estreno. El menos interesante era *Motor Toon GP*, un título de carreras con personajes de dibujos animados que hoy día resulta bastante ridículo. Lo desarrolló Polyphony, que cuatro años después creó una cosita llamada *Gran Turismo*...

Una de las cosas que caracteriza a los creadores japoneses de videojuegos es que dedican importantes partidas a I+D. Capcom, Konami, Namco y Square cuentan con equipos propios de investigación. Sin necesidad de perfeccionar el hardware, la PlayStation es capaz de hacer más cosas y más difíciles en cada título, gracias tan sólo a la experiencia que van acumulando los programadores, una experiencia que sólo se adquiere con el tiempo.

Ante el entusiasmo que ha suscitado recientemente la PS2, es fácil olvidar que la PlayStation original sigue evolucionando. Pero la historia demuestra que en los últimos años de vida de una consola es cuando se crean los juegos más interesantes, lo que se hace patente en la lista japonesa de próximos lanzamientos. Pon en marcha la cosechadora...

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR EL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMag*...

El 27 de abril Prism Arts publicó en Japón *Rally De Europe 2000*. *Rally De Africa*, de la misma compañía, fue uno de los primeros simuladores de *rallies* para PlayStation. Los circuitos de *Rally De Europe* reproducen varias ciudades europeas con sus lugares más característicos y, además se incluyen docenas de coches ocultos, nuevas secciones y nuevos vehículos.

Los beneficios netos previstos por Square se multiplicaron por 8 en 1999, ya que pasaron de los 100 a los 800 millones de yenes. Gran parte de este éxito se debe a *FFVIII*, del que se han vendido más de 6,19 millones de copias en todo el mundo, 3,63 millones de ellas en Japón, 1,46 millones en los Estados Unidos y 1,1 millones en Europa.

No contentos con simular trenes y aviones, en la serie *De Gol* pronto se introducirán automóviles manejados por control remoto. Taito está convirtiendo para PlayStation la última entrega de su serie de juegos arcade *RC De Gol*. La oferta de lanzamiento incluirá un mando especial como el de RC

Si nos repetimos, avísanos. Cuando leas estas líneas, Enix ya habrá publicado en Japón la esperadísima versión para PlayStation de su juego de rol *Dragon Quest VII*. Seguramente. Es posible. Tal vez...

SÓLO EN JAPÓN

MARIONETTE COMPANY 2 CHU
(MICROCABIN)

Marionette Company 2 Chu, publicado por Microcabin el pasado 18 de mayo, es un simulador de aprendizaje sentimental. El truco empleado para hacer creíble esta extraña premisa es que Marin y Maria, las dos guapas muchachas controladas por el jugador, son dos androides. Tu objetivo es enseñarles a comportarse como seres humanos (¡ejem!), de modo que consigan derrotar a las androides de los entrenadores rivales.



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

¿Cansado de ver siempre lo mismo? ¿De tener que bajar la basura cada día? ¿De contemplar los mismos edificios sucios y desangelados? ¿De oír los gritos de histeria de la vecina cada vez que expulsan a alguien en Gran Hermano? Pues sumérgete en un mundo de colores donde, paradójicamente, el que manda es el «gris»...



FERNANDO DE CARA MUÑOZ.

Con tu Savvy...

¡Consíguelo!

Savvy
DUAL BAND

PHILIPS
Official Sponsor
UEFA
EURO 2000

www.pcc.philips.com

EURO RSCG



ALERTA
POR VIBRACIÓN



MARCACIÓN
POR VOZ



ICONOS PARA
MENSAJES CORTOS



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

NOMBRE:

ALIEN RESURRECTION

OBSERVACIONES:

APUNTE: SU PERFECCIÓN ANATÓMICA SÓLO ES COMPARABLE CON SU HOSTILIDAD, Y ERES TÚ CONTRA ELLOS (¡GLUPS!)

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	*Shoot 'em up* en primera persona
DISTRIBUIDOR:	Fox Interactive
FABRICANTE:	Argonaut
DISPONIBLE:	Septiembre

DISEÑO DE PERSONAJES: A



COMPLETO: 90%





Los ataques suelen ser demasiado rápidos como para poder reaccionar a tiempo, pese a que Argonaut ha disminuido la velocidad de los *aliens*

MUERTOS Y ENTERRADOS

***Alien Resurrection*, estaba prevista para hace un año, comenzó su andadura como una aventura de acción en tercera persona al estilo *Tomb Raider*. En la piel de uno de los cinco personajes de la película, podías esperar enfrentarte a oleadas de *aliens*, incluidos parásitos, bichos «ventosa» y la reina asesina. El juego también hacía gala de numerosos escenarios, tanto extraídos del film como rescatados de la mesa de montaje.**

Parecía un sueño hecho realidad para los fans de *Aliens*, pero el juego se malogró a causa de unos controles engorrosos y una velocidad de *frames* por segundo que dejaba mucho que desear. La vista en tercera persona, si bien proporcionaba una buena perspectiva del entorno inmediato, resultaba inadecuada y complicada cuando te veías atacado por «trepecientos» extraterrestres sanguinarios venidos de todas partes.

Por suerte, Argonaut ha empezado más o menos de cero y ha ingeniado un juego en primera persona mucho más digno del film. Está claro que *Alien Resurrection* llega un poco tarde para sacar tajada de la película pero, con lo bien que pinta, eso no debería ser un problema.



El paisaje industrial está sacado directamente de los films y es atmosférico a más no poder

Cualquiera de las películas de *Alien* presenta al enemigo mortal de Sigourney Weaver como una de las criaturas más terroríficas que puedas tener la mala suerte de encontrarte. En el film *Alien Resurrección*, unos científicos intentan criar y controlar a esta feroz especie con relativo éxito hasta que sucede lo inevitable y el monstruo más espeluznante de Hollywood se escapa. Quien sí ha cosechado un mayor éxito es Ben Tuszynski, productor jefe de *Alien Resurrection* en Argonaut. *PSMag* lo localizó gracias a su rastreador de movimiento y, al sentir la punta de nuestro lanzallamas en su ombligo, accedió a contárnoslo todo acerca de esta esperada licencia cinematográfica.

«*Alien Resurrection* es un intento de crear un entorno que recuerde a todas las entregas de *Alien* y, en particular, a *Resurrección*. Viene cargado con el terror agobiante que suscita un enemigo capaz de atacar de muchas maneras, desde cualquier ángulo y en cualquier momento y que, a estas alturas, ya se ha convertido en un icono», empieza Ben, a la vez que nos invita a probar una versión completada al 90%. La demostración tiene lugar en un oscuro estudio de sonido de Argonaut, pero a los pocos instantes de tomar el pad, *PSMag* se encuentra a bordo del USM Auriga, rodeado de algunos de los mejores sonidos de ambiente que han honrado jamás a la PlayStation. ¿Seríamos capaces de oír el suave correteo de uno de esos bichos «ventosa» si estuviera tras la esquina? Sólo había una manera de saberlo...

El control viene dado por el manejo de los dos *sticks* analógicos: uno para movimiento y el otro para mirar alrededor. Mientras *PSMag* va avanzando por un primer nivel apenas poblado, enseguida se hace patente que el equipo de Argonaut se ha tomado este trabajo con amor. De los

«Los efectos atmosféricos ayudan a crear un mundo reconocible al instante»



La nave está en apuros: te encuentras rodeado de accidentes con patas

conductos de ventilación sale vapor, el agua gotea del techo pero, en cuanto te detienes a admirar alguno de estos u otros detalles que tanto abundan en los niveles, sabes que te atacarán por detrás. Posiblemente, por última vez.

«Estos efectos atmosféricos ayudan a crear un mundo reconocible de inmediato para cualquier veterano de las películas», afirma Ben. Pero una vez que empieces, sea cual sea el nivel de dificultad que elijas entre los tres posibles, de poco te servirá saberte al dedillo las películas. Ni siquiera los repetidos intentos de completar el nivel tienen porqué ser de ayuda. Ben alardea de que «en cada nivel, además de escenas predeterminadas, hay ataques aleatorios por parte de los *aliens*. Es poco probable que llegues a jugar dos veces la misma partida.»

Existen diez niveles pero, tal como Ben se apresura a apuntar, cada uno se compone de una serie de secciones. «Tenemos 79 secciones en total y, para llegar al final de uno de los niveles, nuestros *testers* tardan un mínimo de dos horas.»

Los acontecimientos que suceden en el juego siguen los del film de forma bastante fiel, y podrás llevar a cuatro personajes: Ripley, Call, Christie y DiStephano. Tus objetivos principales son destruir a los clones, matar a la reina *alien* y localizar a cualquiera de sus queridos «retoños». Aparecen todo tipo de *aliens*, incluidos los que saben nadar. Esto ayuda a desarrollar una jugabilidad especialmente terrorífica, puesto que no solo debes preocuparte por el monstruo que tienes detrás, sino también de dónde vas a tomar aire.

Quizá el único aspecto reprochable de *Alien Resurrection* sea la falta de una opción multijugador. Ben responde: «Éste no es un juego pensado para varios jugadores, ya que nuestro propósito era crear un entorno de terror en plan mansión encantada.» Pues bienvenidos a casa... ■



El lanzallamas emite un siseo familiar, y en las manos adecuadas es un arma formidable



Si este bicho «ventosa» te pilla y no tienes un botiquín a mano, es sólo cuestión de tiempo que te explote el pecho delante de tus narices. Muy agradable

PERFIL	
LOGO:	ARGONAUT SOFTWARE LTD
NOMBRE:	Ben Tuszynski
CARGO:	Productor jefe
TRAYECTORIA:	Ben ha trabajado en títulos como *Davis Cup Tennis*, *Excalibur* y *Trash It*.
INFLUENCIAS:	El equipo ha recibido influencias de David Fincher, Ridley Scott y, por supuesto, las cuatro películas de *Alien*
MÁS INFORMACIÓN	
PÁGINAS WEB:	www.argonaut.com www.foxinteractive.com

NOMBRE:

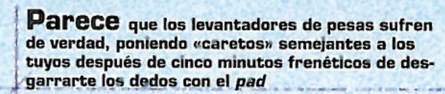
SYDNEY 2000

OBSERVACIONES:

MEJOR SERÁ QUE PONGAS A ENTRENAR TUS DEDOS SI ASPIRAS A GANAR ALGUNA MEDALLA...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de deportes
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	ATD
FECHA DE LANZAMIENTO:	Septiembre
	
DISEÑO:	
COMPLETADO:	90%





Parece que los levantadores de pesas sufren de verdad, poniendo «caretos» semejantes a los tuyos después de cinco minutos frenéticos de desgarrarte los dedos con el *pad*

Los títulos de deportes que consisten en poco más que aporrear los botones hasta desfallecer son famosos por dos cosas: por las ampollas que provocan y porque sólo son divertidos cuando juegas con unos cuantos colegas. Aparte de incluir un par de tiritas en el juego, los creadores de *Sydney 2000* poco pueden hacer por rebajar la hinchazón de tus dedos. Sin embargo, se están devanando los sesos en busca de maneras para conseguir que el modo para un jugador resulte mucho más gratificante. *PSMag* habló con Nigel Collier, el productor de *Sydney 2000*, para que nos contara cómo va a ser el juego cuando llegue a tus manos.

«Hemos intentado ofrecer una experiencia en jugabilidad que no existiera en ningún otro de los títulos de nuestros competidores. Normalmente, nos centramos exclusivamente en las opciones para más de un jugador, pero esta vez queríamos que el desarrollo no se quedara sólo ahí; queríamos algo más», empieza contando Nigel. «El modo Olímpico es un juego nuevo para un jugador con mucha profundidad y progresión. Eliges un equipo y lo moldeas a base de sesiones de entrenamiento en el gimnasio virtual para potenciar sus habilidades y su rendimiento físico. Luego tienes que participar en una serie de competiciones preolímpicas con el objetivo de clasificarte para los Juegos Olímpicos y ganar medallas de oro en las finales de cada deporte.»

El rendimiento de los atletas de la CPU se basará en los precedentes históricos y en su rendimiento pasado, de modo que la experiencia olímpica debería resultar realista a más no poder. «También comprende un sistema que equilibra el rendimiento de las naciones que históricamente no han obtenido unos grandes resultados en el medallero, de modo que ser de un país en particular no supone ninguna ventaja.»

Nigel nos cuenta que el juego también incluye un modo Head-to-Head (cara a cara), en el que puedes enfrentar a tu propio equipo olímpico con el de tus colegas gracias a nuestra amiga la tarjeta de memoria.

ATENCIÓN AL DETALLE





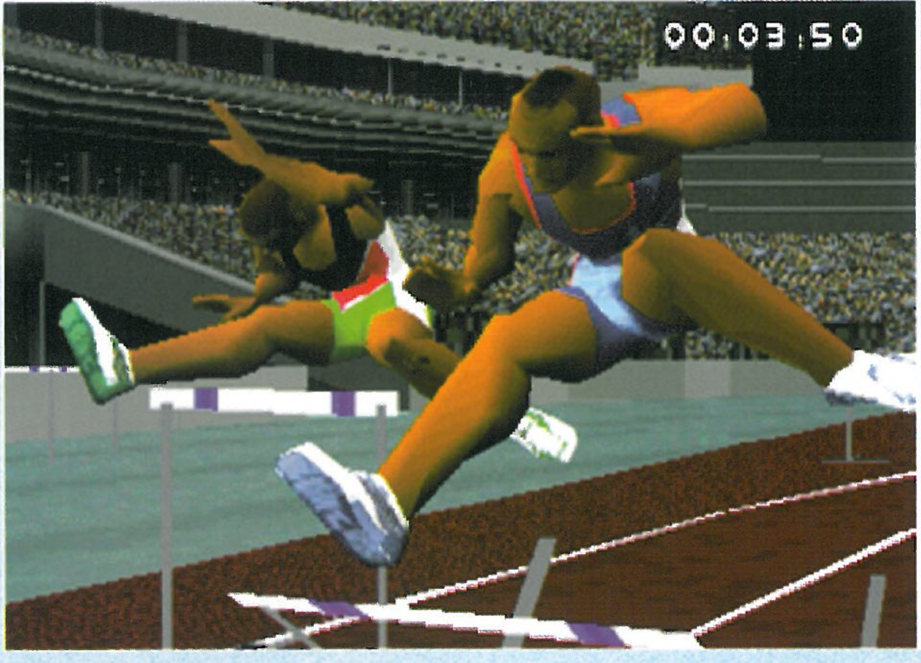
Cuando los desarrolladores empiezan a recrear las bocas de los personajes diente tras diente, te das cuenta de que estás ante algo muy especial

Nigel nos asegura que «la animación es increíble». Tal y como debería ser, teniendo en cuenta que ATD ha reproducido los movimientos de atletas olímpicos de carne y hueso. No obstante, quizás los detalles más impresionantes sean la presentación al estilo televisivo y el estadio olímpico. Hay comentarios en ocho idiomas, muchos de los cuales provienen de las mismas voces que estarán retransmitiendo desde Sydney este verano.

«Lo que ves en la tele es exactamente lo que verás en el juego»



La actuación japonesa en el salto de longitud que verás este año por la tele debería ser clavadita a ésta



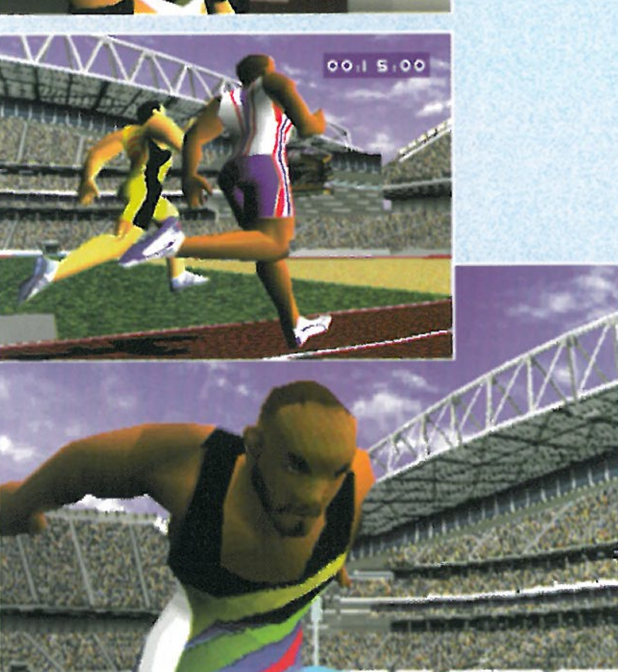
«Tienes que haber sudado la camiseta entrenando en el gimnasio para que tus atletas sean superiores a los de tus amigos.» Y no, ya te lo puedes quitar de la cabeza: las sustancias dopantes y los anabolizantes no están permitidos. Los ejercicios en el gimnasio (que funcionarán casi del mismo modo que las pruebas normales) también requieren conseguir unos determinados objetivos, ya sea en flexiones o tablas de gimnasia. Si tienes voluntad y los cumples, tus atletas verán aumentado su potencial de rendimiento. Nigel continúa explicando que hay ejercicios pensados especialmente para ayudarte a practicar ciertas pruebas.

Habrá 20 actividades gimnásticas diferentes y 12 competiciones olímpicas en total. En todas y cada una de ellas tendrás que dominar secuencias de botones diferentes o técnicas de aporreamiento variadas. El éxito en pruebas como los 100 metros, los 110 metros vallas o los 100 metros libres depende de tu habilidad para pulsar lo más rápido posible dos botones repetidas veces, combinados con un tercer botón que tendrás que utilizar para acciones como saltar o girar. Con todo, hay un montón de pruebas mucho más complejas que le añaden variedad al juego, como tiro al plato, levantamiento de pesas, saltos de trampolín e incluso un eslalon en kayac K1.

Nigel, para concluir, afirma: «Estamos muy contentos del potencial que hemos conseguido extraer de PlayStation. Hemos desarrollado un motor de alto rendimiento que exprime todo el jugo de la consola. Esto nos permite renderizar los entornos de un gran estadio, presentar miles de animaciones y conseguir un sistema de comentarios muy elaborado, así como mostrar animaciones faciales o las sombras de los personajes en tiempo real. También hemos trabajado codo con codo con las cadenas televisivas para recrear más de 600 ángulos de cámara que se verán en realidad en los Juegos Olímpicos. Lo que ves en la tele es exactamente lo que verás en el juego. Sin embargo, hemos añadido un par de cámaras impensables para una cadena de TV, para darle un toque especial.» Fantástico, Nigel.



Algunos de los ángulos de cámara del juego serían impensables durante una cobertura televisiva real, a menos que intentaran poner la integridad física de los atletas en peligro...



PERFIL	
LOGO:	EIDOS INTERACTIVE
NOMBRE:	Nigel Collier
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Nigel fue productor/director en la industria cinematográfica, pero también trabajó en Psygnosis durante una temporada antes de unirse al equipo de *Sydney 2000* en ATD
INFLUENCIAS:	Antiguos títulos de deporte como *Winter Games*, *Daley Thompson's Decathlon* e *Hypersports* están entre las influencias de Nigel, aunque no mencionó *Track & Field*. Curioso
MÁS INFORMACIÓN	
PÁGINA WEB:	www.eidos.com
	Sydney 2000

NOMBRE:

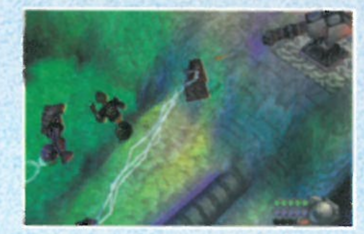
MOHO

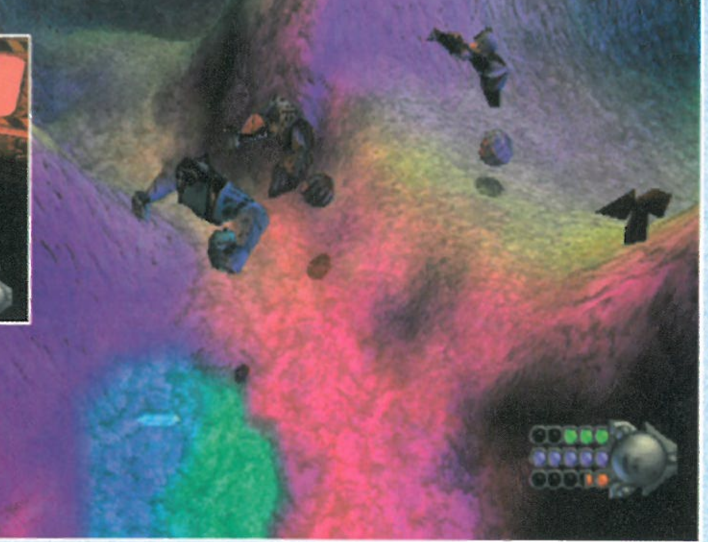
OBSERVACIONES:

LOST TOYS TE INVITA A PERDER LAS PIERNAS EN SU PRIMER JUEGO PARA PLAYSTATION

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Acción/arcade
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Lost Toys
DISPONIBLE:	Agosto
COMPLETO:	90%







Parece muy espumoso... Los jinetes de las olas de ***MoHo*** pasan por el tubo



¿Por qué molestarse en participar? Pues porque la recompensa para el ganador es la libertad. El premio para el perdedor es un soplete de soldador y un depósito de chatarra en el quinto pino

La realización del primer proyecto de Lost Toys, un grupo de desarrolladores escindidos de Bullfrog, está tocando a su fin. *MoHo* es un innovador arcade que no se parece a nada de lo que *PSMag* haya visto. ¿Qué diantre pasa por la cabeza de esta gente? Para descubrirlo nos pusimos en contacto con Jeremy Longley, jefe de proyecto.

La trama de *MoHo* —cuya importancia es clave dentro de la acción, según Jeremy— te pone en la piel de un robocriminal (?) encarcelado. Tendrás que competir en unas pruebas de gladiadores para entretener a tus creadores humanos. Tu recompensa, en caso de ser el último robot en pie, es la libertad. Si fracasas, vuelves a la trena (posiblemente, convertido en chatarra).

«Hemos creado varios estilos de juego, combinando elementos de lucha, carreras y plataformas», afirma Jeremy entusiasmado. «Cuando se combinan con el entorno, totalmente dinámico, componen una experiencia lúdica que nos parece muy original.»

Y no bromea. El movimiento de tu personaje depende casi por completo de las fuerzas de la gravedad, lo cual debería contribuir por sí solo a crear una jugabilidad estimulante y trepidante. Añade a ello el novedoso paisaje cambiante de Lost Toys —cuya mejor descripción sería «semilíquido»— y obtienes un juego que supera en extravagancia a cualquier otro título.

La selección inicial de cinco personajes complementa los diferentes estilos de juego. Cada uno tiene sus propios atributos de fuerza, agilidad y velocidad, lo que significa que hay unos robots concretos que se ajustan mejor a ciertas pruebas. Por ejemplo, el modo Bag'N'Tag tiene lugar en un escenario al estilo de un parque de patinaje y debes pillar unas fichas colocadas en una serie de sitios de difícil acceso. Para esta prueba, más que un androide militar muy armado pero lento como Benny, te hará falta un robot ágil y veloz como Angel. Los paisajes cambiantes, además de tener un aspecto asombroso, desempeñan un papel en todas las pruebas. Pueden ayudarte o entorpecer tu avance, ya que las olas te alejan del trazado o te permiten alcanzar alturas antes inaccesibles. Incluso es posible deslizarse sobre las olas, lo cual te permite viajar mucho más rápido y es una gozada.

Así, ¿es *MoHo* un *beat'em-up*? ¿Un juego de carreras? ¿Un juego de *surf*? ¿Un título de plataformas? Bueno, es todas esas cosas... y ninguna de ellas. Pero sea lo que sea, sin duda supone una perspectiva emocionante a la que *PSMag* espera hincar el diente el mes que viene. ■



Este tipo se llama Lockdown. Encantador

MÁS INFORMACIÓN	
COMPAÑÍA:	Lost Toys
NOMBRE:	Jeremy Longley
CARGO:	Director/Jefe de proyecto
TRAYECTORIA:	Estando en Bullfrog, Jeremy trabajó en *Syndicate Wars*, *Populous: The Beginning* y *Theme Hospital*, entre otros
INFLUENCIAS:	Jeremy cree que sus principales influencias han sido juegos que no necesitaron seguir la corriente imperante, como *Blast Corps* y *Spindizzy*.

«Incluso es posible deslizarse sobre las olas»

Juega al Auténtico Fútbol Brasileño







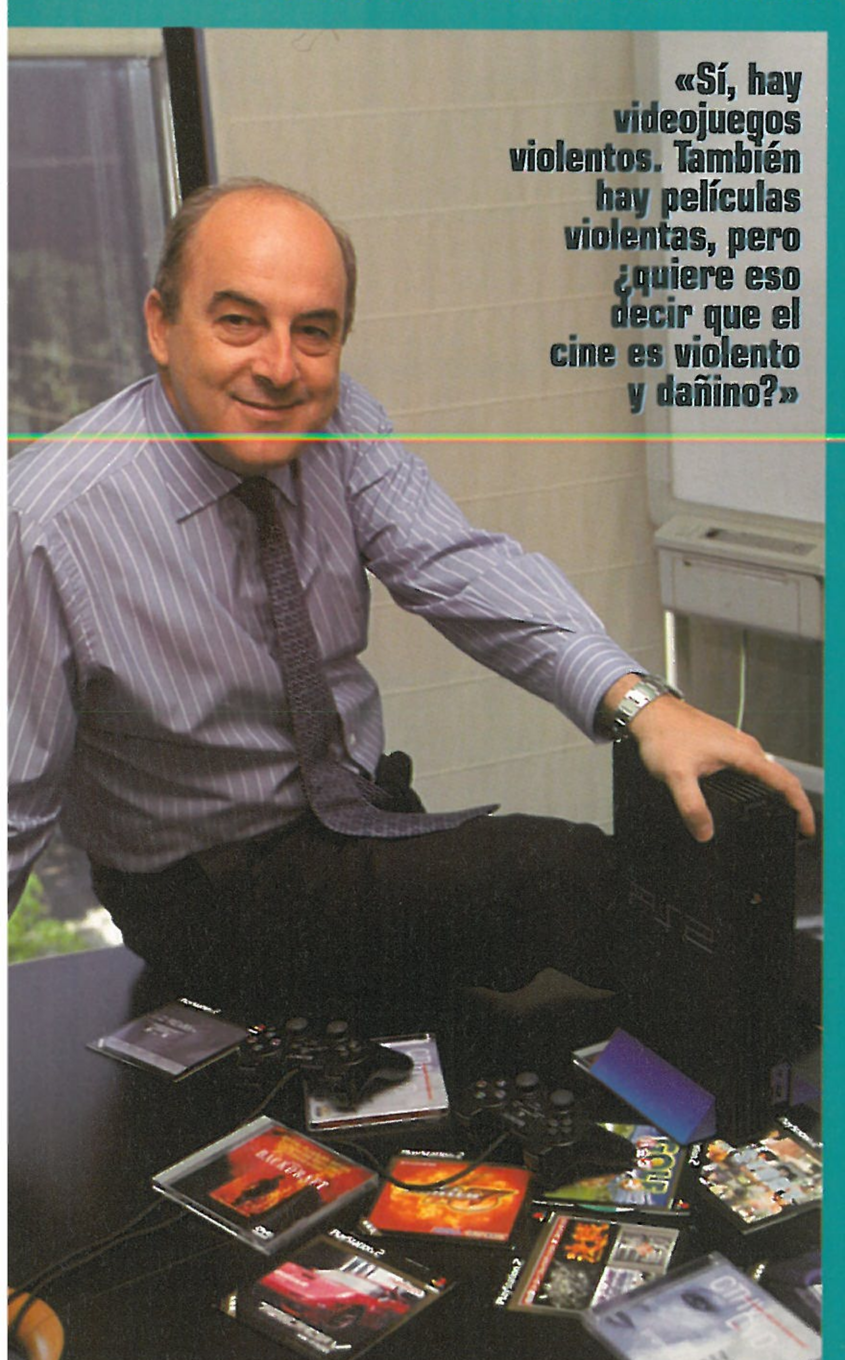


LA MAGIA BRASILEÑA EN TU PLAYSTATION

PSMAG ENTREVISTA A JAMES AMSTRONG, PRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA

JAMES ARMSTRONG:

«CALCULAMOS QUE EN ESPAÑA SE VENDERÁN ENTRE 70.000 Y 80.000 UNIDADES DE PS2 LOS PRIMEROS DÍAS»



«Sí, hay videojuegos violentos. También hay películas violentas, pero ¿quiere eso decir que el cine es violento y dañino?»

No juega con la Play, pero maneja sus mandos como nadie. No es un fanático de los videojuegos, pero pasa la mayor parte de su tiempo pensando en ellos. Son su «entretenimiento», a ellos se dedica a conciencia un mínimo de ocho horas diarias de lunes a viernes.

***PlayStation Magazine* entrevista a James Armstrong, presidente y consejero delegado de Sony Computer Entertainment España, el «mandamás» de PlayStation en el Estado español.**

El 26 de octubre del año 2000 «la bestia negra» del entretenimiento doméstico llegará a Europa y Estados Unidos. España se prepara para el acontecimiento que movió masas en Japón, donde cuatro meses después de su llegada al mundo, se han vendido dos millones de unidades. El futuro está a la vuelta de la esquina, ¿qué nos encontraremos al doblarla? La persona que más sabe de PlayStation, hace algunas predicciones...

***PlayStation Magazine*: PS2 se ha convertido en los últimos meses en protagonista de noticias, comentarios, rumores... Se dicen muchas cosas de ella, pero si tuviera que explicarle a alguien qué es PS2, ¿cómo lo haría?**
James Armstrong: PS2 es un *Computer Entertainment System*. Es un centro de entretenimiento para el hogar que en los próximos dos años va a convertirse en pieza clave en el salón de muchas viviendas españolas.

***PSMag*: ¿Qué representa PS2 para Sony Computer Entertainment?**
J.A. : Muchísimo. Es nuestro producto clave para los próximos cuatro o cinco años. La apuesta de la compañía por esta máquina, en la que se ha invertido mucho dinero, ha sido fuerte y esperamos que se pueda recuperar.

***PSMag*: La repercusión mediática y social que tuvo el lanzamiento de PS2 en Japón, ¿era la que esperaba o superó sus expectativas?**
J. A. : Fue como nos hubiese gustado que fuese. Lo cierto es que, aunque esperábamos algo parecido, nunca puedes estar seguro de cuál va a ser la reacción del público.

***PSMag*: ¿Espera la misma repercusión cuando se ponga a la venta en España?**
J. A. : La verdad es que sí. Hay que tener en cuenta que PS2 sale en casi todos los países occidentales el mismo día, el 26 de octubre, por lo que el ruido y las expectativas que se van a generar en torno a PS2 van a ser enormes. Calculamos que en España se venderán entre 70.000 y 80.000 unidades de esta nueva consola los primeros días, y no venderemos más porque no vamos a tener más consolas.

***PSMag*: ¿Con cuántas unidades va a contar España los primeros meses?**
J. A. : No tenemos cifras exactas, pero sabemos que podemos producir unos diez millones de consolas hasta el 31 de marzo del 2001. Cuatro millones se destinarán a Japón, donde ya se han vendido la mitad, tres a EE.UU. y tres a Europa. Esperamos que de esos tres millones, 350.000 unidades sean para España.

***PSMag*: Los más «comodones», ¿podrán comprar su PS2 por Internet?**
J.A.- Sí, a través de playstation.com. Nuestra filial posibilita la compra no sólo de PS2, sino de periféricos y de cualquier otro producto del grupo Sony. PS2 se podrá adquirir en playstation.com desde el mismo 26 de octubre, pero vamos a poner en marcha un sistema de prepedidos que permitirá hacer reservas desde el mes de septiembre.

***PSMag*: Dos millones y medio de españoles tienen una PlayStation. ¿Cree que PS2 superará a su antecesora?**
J. A. : PSX nos sorprende todos los días. Efectivamente, en este momento hay dos millones y medio de unidades en los hogares españoles y está agotada en los comercios. Yo creo que PS2 se venderá más que su antecesora aunque, vuelvo a repetir, PlayStation nos sigue sorprendiendo.

Calculo que en nuestro año fiscal, que termina el 31 de marzo, aún venderemos otro medio millón de unidades.

***PSMag*: Una vez que PS2 esté en la calle, ¿qué futuro le espera a su hermana mayor?**
J. A. : PlayStation aún tiene mucho futuro por delante. Seguirá en el mercado toda vez que se siga vendiendo y, mientras eso ocurra, ambas máquinas convivirán. PSX es todo un fenómeno, una manera de jugar, de hacer juegos, tiene un *glamour* y una magia que difícilmente podrá alcanzar cualquier otra máquina.

***PSMag*: Muchos de nuestros lectores y de los usuarios en general de PlayStation temen que se dejen de desarrollar juegos para la gris en favor de PS2, ¿tienen razones para creerlo?**
J. A. : Creo que no. Se seguirá desarrollando software para PSX durante mucho tiempo, lo que no quiere decir que no se hagan juegos para PS2. Lo que ocurre es que el potencial de PS2 es inmenso y permitirá desarrollar software que hoy en día ni siquiera se programa.

***PSMag*: ¿Tiene Sony previsto cambiar su política de precios y abaratar el de PSX o el de sus juegos?**
J. A. : El precio de PSX se va a mantener, al menos en los próximos 12 meses. El de los videojuegos es probable que disminuya. De hecho, hemos sacado algunos —como *Medievil 2*— a 4.900 pesetas e intentaremos sacar el resto de novedades a 6.900.

***PSMag*: Muchas personas consideran que el precio de los videojuegos es demasiado alto. ¿Está de acuerdo?**
J. A. : Ése es un gran debate que se plantea todos los días en el sector: qué precio deberían tener los juegos. Yo opino, y es un punto de vista personal, que el software se tendría que vender a 3.900 pesetas. Se incrementarían las ventas y obtendríamos beneficios a pesar de la reducción de precio, pero son muchos los que opinan que no venderíamos más.

***PSMag*: ¿Cuánto nos va a costar una PS2? ¿Y los juegos?**
J. A. : El precio de los videojuegos estará en torno a las 10.000 pesetas. El de PS2 aún no lo hemos fijado porque depende del cambio de moneda. Nos gustaría lanzarla al mismo precio que PSX cuando apareció en el mercado, pero el yen ha estado muy fuerte y el euro muy débil. Si se revaloriza, podremos ofrecerla a 59.900 pesetas, como PlayStation hace cinco años. Si no es así, costará unas 67.000 pesetas.

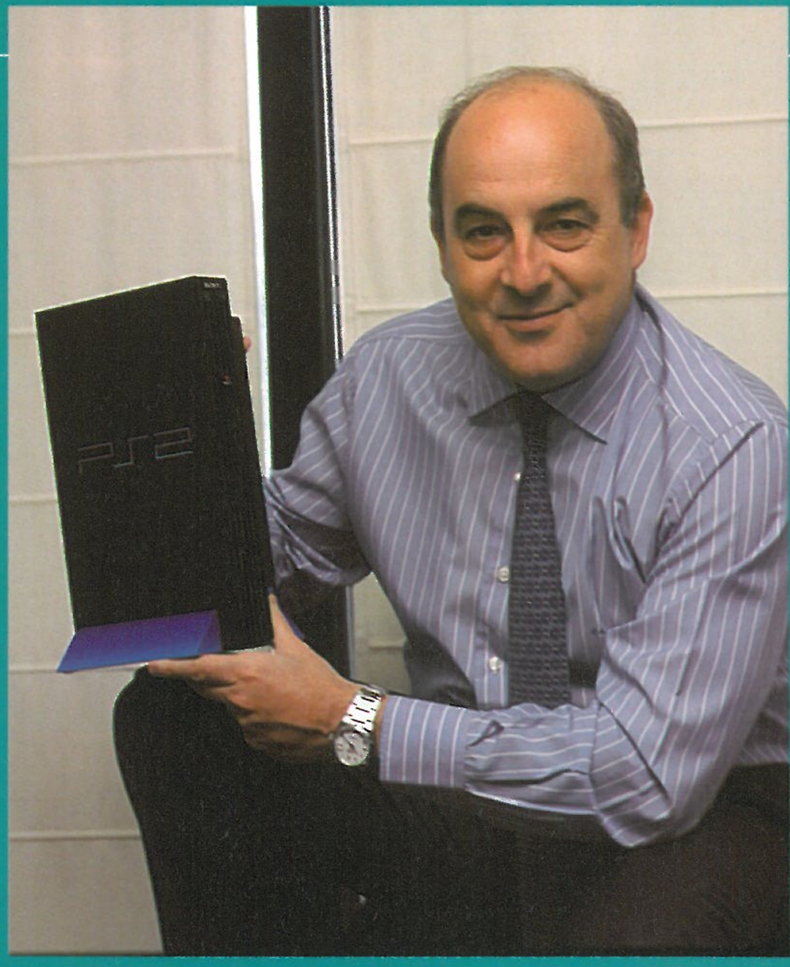
***PSMag*: Para muchos el aspecto más revolucionario y llamativo de PS2 es la función de conexión a Internet pero...¿cuándo estará operativa? ¿Por qué no lo está desde el primer momento?**
J. A. : La PS2 que vamos a lanzar en Europa y EE.UU. incorporará un disco duro de 3,5 y una unidad de expansión para conectarse a la red. El problema con esto es que apenas hay ancho de banda. Entonces, ¿para qué lo vamos a comercializar con la red actual si funcionaría fatal? La tecnología de la máquina es muy superior a la que ofrecen compañías como Telefónica... Lo que tiene que tener muy claro el usuario es que con PS2 se podrá conectar a Internet y tener acceso a todo un mundo de aplicaciones y servicios a través del adaptador de red y del disco duro.

***PSMag*: Algunos especialistas aseguran que desarrollar un juego para PS2 requerirá un presupuesto tal alto que sólo las compañías más grandes podrán sobrevivir. ¿Cuál es su opinión al respecto?**
J. A. : Estoy de acuerdo. La inversión que van a tener que realizar las compañías para desarrollar un gran juego, bueno y comercial va a ser, como mínimo, de unos 2.000 millones de pesetas. La consecuencia lógica es que las pequeñas empresas serán absorbidas por las grandes. De hecho, ya está ocurriendo con las compañías de Hollywood, las que dominan el cine —como Disney y Fox—, que tienen un gran potencial en este sector y que actualmente tienen una cuota de mercado del 15%. Es muy posible que incluso las grandes compañías de Internet compren en un futuro próximo empresas de software. Es lógico porque en la red lo que importan son los contenidos y los videojuegos, junto con el cine y la música, son los productos que necesitan. Y si ya han comprado el cine y la música...

***PSMag*: ¿Por qué apenas se desarrollan videojuegos en España?**
J. A. : No es que no se desarrollen en España, es que apenas existe producción en toda Europa. Hay algunas compañías en Francia y en el Reino Unido, pero el porcentaje es mínimo si comparamos la producción europea con la norteamericana, entre otras cosas porque en Estados Unidos el Gobierno ha apoyado mucho la industria del software. En España no ha sido así, pero creo que se producirá un cambio a medio plazo gracias a las grandes compañías españolas que se están formando en el sector de las nuevas tecnologías. Espero que sea así y que en el futuro crezca la inversión en este campo porque éste es un país creativo que podría llegar muy lejos.

Por otro lado, un videojuego en inglés se exporta más fácilmente.

El último aspecto que influye en esta escasa producción es que en Europa a veces pecamos de «artísticos» y lo que tenemos que entender y aceptar es que el consumidor quiere entretenimiento.



«PS2 va a convertirse en una pieza clave en los salones de muchas viviendas españolas»

***PSMag*: Paradójicamente, España fue el año pasado el país europeo en el que más PSX y videojuegos se vendieron. ¿Cuál cree que es la clave de este éxito?**
J. A. : El comportamiento de España ha sido un tanto peculiar. El año pasado fue el país de Europa en el que más PSX se vendieron, pero en los años anteriores otros países habían vendido más que nosotros. En la actualidad, hay una PlayStation en el 20% de los hogares españoles y esperamos llegar al 25% en marzo del 2001, es decir, a los tres millones de unidades vendidas. Ésa es la cuota de mercado actual de EE.UU. y Gran Bretaña, los países que están en cabeza. En España, históricamente, los productos de esta industria no han tenido demasiado éxito, pero en los últimos años, y gracias a PlayStation, nos hemos situado por delante de Francia, Alemania e Italia.

***PSMag*: ¿Seguirá siendo la piratería un problema con PS2?**
J. A. : La piratería no se puede combatir a corto plazo, hace falta tiempo. En los últimos años hemos hecho un gran esfuerzo trabajando contra la piratería y creo que en un tiempo no demasiado lejano empezaremos a obtener resultados. De hecho, ya se están dictando sentencias que condenan este delito. La piratería irá disminuyendo cada vez más, como pasó con el vídeo y las películas VHS. Al principio, había miles de copias falsas, se podían encontrar en cualquier videoclub de barrio. Hoy, sin embargo, apenas existen. En cuanto a PS2, ya sabéis que utiliza como soporte el DVD y hasta la fecha no se ha pirateado. También es cierto que los primeros juegos van a salir en CD... En cualquier caso, cada vez va a ser más difícil piratear y a la larga, gracias a la tecnología, será casi imposible.

***PSMag*: La desinformación e incluso ignorancia de algunos medios de comunicación general sobre el mundo de los videojuegos ha provocado la alarma en determinados sectores de la sociedad sobre «la violencia que transmiten» los videojuegos. ¿Qué les contesta?**
J. A. : El único objetivo de PlayStation y de los videojuegos en general es entretener. Es el mismo fin que persigue el cine, los libros... Desafortunadamente, hay gente que piensa de otra manera y desarrolla juegos violentos, pero son los menos. Hay videojuegos para niños, familiares, de música,

intriga... Además todos llevan una recomendación de edad: para mayores de 18, de 16, para todos los públicos... Aquí tienen un papel muy importante los padres, que deben controlar a qué juegan sus hijos y qué compran. Lo que ocurre es que debido a la piratería, juegos no recomendados para determinadas edades caen en manos de los niños. Eso también pasa con el cine o con la pornografía. De todas formas, muchos medios de comunicación critican los videojuegos porque están poco o mal informados, no conocen bien los títulos, no han jugado con ellos, no tienen en cuenta la realidad social... Tampoco se puede olvidar que el videojuego tiene enemigos: ha cambiado el mundo de la juguetería y del entretenimiento. Ha pasado de pequeño a gran negocio y lo ha hecho en detrimento de otros. De todos modos, el videojuego, como el cine, tiene que estar controlado.

***PSMag*: ¿Considera una amenaza la X-Box de Microsoft?**
J. A. : No sé mucho de ella, sólo lo que se ha publicado en los medios de comunicación. Parece que va a ser una máquina muy buena. Le tenemos mucho respeto. Microsoft es una de las compañías con mejor reputación del mundo. Personalmente le doy la bienvenida a este sector, es bueno que haya un competidor más en el mercado porque desarrolla el negocio.

***PSMag*: Tras el enorme éxito cosechado por títulos como *Syphon Filter 2* o *Medievil 2*, ¿seguirá Sony potenciando los juegos doblados al castellano por actores?**
J. A. : Sí, ésa es nuestra intención. En España hemos demostrado que un videojuego doblado por actores es un producto con más calidad. Las versiones originales no suelen estar hechas por profesionales del doblaje y eso se nota. Lo que tenemos que conseguir es que en todos los juegos originales pongan la voz actores, con independencia de que luego se doblen.

***PSMag*: ¿A qué se debe el auge de los títulos infantiles en los últimos tiempos?**
J. A. : Los usuarios de PSX son cada vez más jóvenes —el título más vendido en Navidad fue *Tarzan*— por lo que es lógico que se desarrollen productos para ellos.

***PSMag*: Antes, las compañías desarrolladoras de videojuegos compraban licencias de películas o de personajes. Ahora son las productoras y distribuidoras cinematográficas las que hacen películas basadas en videojuegos. ¿A qué cree que se debe este fenómeno?**
J. A. : A la importancia que está adquiriendo el sector del entretenimiento y a la calidad y originalidad de los videojuegos que se están haciendo. Un ejemplo muy claro es la película basada en la saga *Final Fantasy* que estamos desarrollando y produciendo. Se estrenará en el otoño del 2001 y será un gran éxito. Es un proceso imparable, y más aún con la llegada de nuevas tecnologías que permitirán hacer casi cualquier cosa.

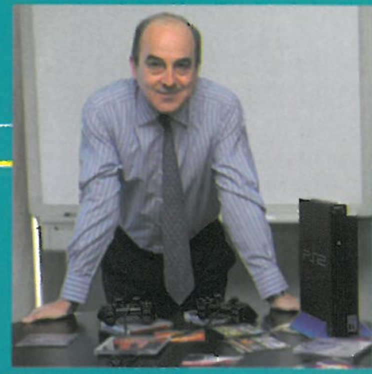
***PSMag*: Personajes famosos que protagonizan videojuegos, simuladores de baile, de vuelo, de música... Son nuevos conceptos de videojuego ¿Hacia dónde se dirige el sector y hasta dónde se puede llegar?**
J. A. : Las nuevas tecnologías y PS2 van a permitir nuevos desarrollos de videojuegos. Creo que lo que más va a crecer es el software de simulación ligado al aprendizaje (cómo manejar un barco, pilotar un avión, conducir un coche...). La tecnología va a estar ahí y los límites los pondrá la imaginación.

***PSMag*: Hablando de tecnología, la de PS2 parece ser tan alta que el Gobierno japonés llegó a hablar de la posible utilidad armamentística de algunos de sus componentes. ¿Realmente la sofisticación técnica de PS2 puede llegar tan lejos? ¿Limitará Japón su exportación?**
J. A.: Esas declaraciones se sacaron de contexto y eso fue lo que publicaron algunos medios de comunicación. Lo que ocurre es que el Gobierno japonés ejerce un control sobre la exportación de productos considerados de alta tecnología y PS2 se encuentra en esa categoría.

Este tipo de artículos no se pueden exportar hasta que el Gobierno no lo autoriza. PS2 tiene esa autorización y se exportará sin ningún problema.

***PSMag*: ¿Y para cuándo PS3?**
J. A.: Como cualquier compañía, Sony está siempre en un proceso de investigación y de desarrollo, por lo que es lógico que ya se está planificando el desarrollo de una nueva máquina. Seguramente, ya se está trabajando en PS3 y proyectando el desarrollo de PS4. En cualquier caso, no creo que podamos hablar ahora de ellas. ■

«Esperamos que España disponga de 350.000 PS2 desde su lanzamiento hasta marzo de 2001»



PS one™

***PSMag*: ¿Cuándo llegará a España PS One?**
J.A.: En Japón sale a la venta el 7 de julio. Aquí y en otros países europeos llegará este otoño, antes del lanzamiento de PlayStation2, es decir, antes del 26 de octubre.

***PSMag*: ¿Cuál será su precio?**
J.A.: En Japón costará 15.000 yenes (unas 25.000 pesetas). Aún no se ha determinado el precio que tendrá en Europa.

***PSMag*: Además del tamaño, ¿qué otros aspectos diferencian PSX y PS One?**
J.A.: Las especificaciones técnicas de PS One son idénticas a las de la PlayStation actual. Lo único que varía es su tamaño, tres veces menor, y su peso, que es de 550 gramos. PS One podrá utilizar todos los juegos actuales y los que se desarrollen en un futuro para PlayStation. Además, mediante un adaptador que se pondrá a la venta a la vez que esta nueva consola, tanto PS One, como PlayStation y PlayStation2 se podrán conectar con teléfonos móviles.

***PSMag*: ¿A qué tipo de usuario se dirige esta consola?**
J.A.: PS One está básicamente pensada para el mismo público que PlayStation ya que tanto las capacidades del hardware como su software son iguales.

***PSMag*: Competir con Game Boy (aunque realmente PS One no es una consola de bolsillo), copar el mercado de los videojuegos antes del lanzamiento de la X-Box, de la Dolphin... ¿Qué busca Sony con esta nueva máquina?**
J.A.: Estamos en la era de lo portátil, todo tipo de aparatos de alta tecnología —teléfonos móviles, ordenadores personales, equipos de música, etc.— van reduciendo su peso y tamaño por la sencilla razón de que resultan más cómodos y fáciles de transportar para sus usuarios sin que ello signifique una disminución de sus prestaciones.

Es cierto que la posición de Sony ha cobrado una enorme importancia en el mercado de los videojuegos desde su aparición en el sector pero, una vez más, repetimos que nuestros lanzamientos o estrategias no obedecen a una simple reacción frente a lo que puedan hacer nuestros competidores. Siempre hemos mantenido una pauta de conducta muy centrada en lo que quieren nuestros consumidores.
Si se quiere hacer una comparación con Game Boy, yo situaría a PS One como un paso intermedio entre esta consola y PlayStation.

***PSMag*: ¿Por qué lanza Sony un nuevo modelo de PSX poco antes de la llegada de PS2?**
J.A.: No es la pretensión de Sony que PlayStation2 sustituya a PSX. Los dos sistemas convivirán, quizá PlayStation como una consola de videojuegos para los más jóvenes y PlayStation2 como un sistema de entretenimiento informático interactivo más integral, con más posibilidades —como su capacidad de reproducir películas en DVD— y, por tanto, con un perfil más adulto o familiar.
Lo único que ocurre es que PSX ya lleva a la venta más de cinco años y como todo producto tiene que evolucionar para no estancarse. De ahí su evolución a un formato más cómodo.

***PSMag*: Ya se están escuchando los primeros rumores que hablan de un retraso de PS2 provocado por el lanzamiento de PS One. ¿Se mantiene la fecha del 26 de octubre?**
J.A.: Sí.

***PSMag*: ¿Cuánto va a costar el adaptador especial para la conexión con móviles y el monitor LCD?**
J.A.: Aún no sabemos qué precio tendrán en España. En cuanto se haya determinado, se comunicará.

***PSMag*: Exactamente, ¿qué utilidades tendrá la conexión de las consolas a teléfonos móviles?**
J.A.: Permitirá al usuario intercambiar información con otros jugadores, similar a los contenidos que se pueden grabar en una tarjeta de memoria.

***PSMag*: ¿De qué tipo de teléfonos estamos hablando: ¿de tecnología WAP? ¿de tercera generación? Porque con los que hoy en día utiliza la mayoría de la gente no es posible acceder a Internet y los que sí pueden hacerlo, los WAP, tienen utilidades muy limitadas en la red.**
J.A.: En este momento no puedo contestar a todo lo que aquí se pregunta. El sistema de transmisión que se utilizará para Europa aún no se ha concretado. Toda la información actual se refiere al mercado japonés, donde SCE se ha centrado en el sistema de transmisión NTT DoCoMo's i-Mode, aunque también está estudiando otros sistemas. No se ha hecho ningún anuncio en cuanto a los territorios PAL, pero sin duda se hará en su momento. ■

PS2 ESPECIAL



LO ÚLTIMO EN NOTICIAS Y OPINIONES DE LA CONSOLA MÁS ESPERADA DE TODOS LOS TIEMPOS



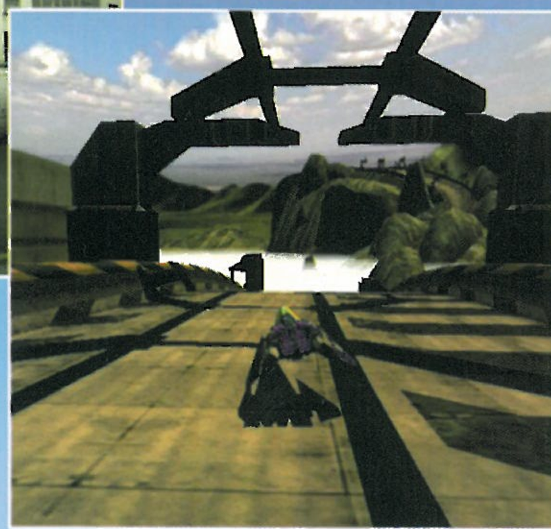
SI NUESTROS PADRES LEVANTARAN LA CABEZA... En una maniobra destinada a encandilar a todos los integrantes de la generación del *baby-boom*, Empire ha llegado a un acuerdo con Sony Pictures para publicar un juego para PS2 basado en la famosa serie televisiva de polis de los años setenta *Starsky y Hutch*. El director gerente de Empire, Ian Higgins, está «absolutamente encantado» (y con razón) de haber pillado esta increíble licencia. Aunque hasta el momento no hay detalles, cabe esperar unas representaciones poligonales perfectas de Starsky, Hutch, Antonio Fargas y, cómo no, del incomparable Ford Gran Torino de 1974. Ándate con ojo, *Driver*...



El secreto está en la variedad... La belleza aerodinámica de *Formula One 2000* (arriba izquierda), los modelos superdetallados de *Spin* (arriba derecha) y el realismo fotográfico de *The Getaway* (abajo izquierda) te harán sentirte como en casa, mientras que *WipEout Fusion* (abajo derecha) encarna, sencillamente, el futuro...







NUEVOS JUEGOS DE SONY

ATENCIÓN, ¡NOS INVADEN LOS SAJONES!

SONY ANUNCIA VARIOS TÍTULOS CREADOS EN EL PAÍS DEL TÉ DE LAS CINCO

Sony Europa ha anunciado la primera oleada de su hornada de títulos para PS2 del «Año Uno» que están actualmente en desarrollo, incluidas las versiones de *WipEout*, *Formula One* y *Esto es Fútbol*.

«Desde 1995, Sony se ha decantado por una política que consiste en apoyar a los mejores talentos creativos y de programación de la industria», dice Juan Montes, vicepresidente de desarrollo de Sony. «Los estudios han demostrado tener la visión y la formación tecnológica necesaria que les permitirá explotar el gran potencial de la PS2.

Será muy interesante ver hasta qué punto los equipos pueden exprimir todo el jugo de la máquina...»

WipEout Fusion está a la cabeza. Ambientada en el año 2150 d.C., la nueva liga F9000 de *WipEout* presentará un nuevo conjunto actualizado de vehículos antigravitatorios, mucho más rápidos y manejables que antes. Las pistas de *WipEout* también se han modernizado y ahora sus formas son mucho más libres, de tal manera que los jugadores se ven obligados a tomar sus propias decisiones y direcciones e incluso pueden correr cabeza abajo, al más puro estilo *Rollcage*. A pesar de las nuevas características y modalidades, *WipEout Fusion* (desarrollado por Studio Liverpool, responsable de las tres entregas anteriores), conserva toda la esencia de *WipEout*, pero al mismo tiempo se ha retocado la jugabilidad para hacerlo accesible a los novatos.

El antiguo equipo de Psygnosis también está trabajando en *Formula One 2000*. Con Studio 33 trabajando en la versión para PS1, el juego para PS2 de Studio Liverpool incorporará las pistas, equipos y pilotos de F1 actuales, pero espera destacarse con algunas características únicas que lo distingan de las otras licencias de F1. Junto con unos gráficos mejorados y sonido espacial en estéreo, *Formula One 2000* también permitirá que los jugadores almacenen datos de las carreras en la tarjeta de memoria, comparen sus respectivas posiciones y que éstas puedan correlacionarse para determinar la clasificación del jugador.

El sistema de repeticiones permitirá a los jugadores elegir entre diferentes cámaras, utilizar el *zoom* y luego repetir partes de la carrera. Las repeticiones pueden guardarse en la tarjeta de memoria y luego volverlas a introducir en un juego nuevo, lo que permitirá comparar dos repeticiones al mismo tiempo.

Tal y como descubríamos en el último número, los otros estudios de Sony han estado bastante ocupados con los nuevos títulos para PS2. Desarrollado por Studio Soho (*Total NBA*, *Porsche Challenge*), *The Getaway* es un juego de conducción/aventura al estilo de *Driver*, basado en un atracador de bancos profesional, Mark. Mark está intentando desmarcarse de su pasado delictivo cuando un pez gordo del mundillo del hampa, Charlie Jolson, secuestra a su hijo. De este modo, se ve obligado a meterse de nuevo en el mundo de los bajos fondos de Londres para rescatar a su retoño.

Localizado en la capital del Reino Unido, los fabricantes de *The Getaway* han recreado concienzudamente unos 70 km² del centro de Londres. Tanto si optan por conducir uno de los 50 coches reales que aparecen en el juego o deciden patearse la ciudad a pie, los jugadores pueden pasearse por un Londres recreado hasta el más mínimo detalle, bajar por Oxford Street o echar el freno de mano delante de la Torre de Londres. Por lo visto, Studio Soho, que ha empleado modelos de actores reales y ha imprimido un fuerte carácter cinematográfico al título, se ha propuesto desbancar a *Driver*.

El equipo Soho también está liado con una versión para PS2 del simulador del deporte rey *Esto es Fútbol*. Aunque también tenemos entendido que se proyecta una

LOS NINJA ATACAN DE NUEVO

Aunque muchos de los juegos japoneses para PS2 sobre los que te hemos estado hablando no saldrán en nuestro país, es muy probable que la aventura de samuráis de Capcom *Onimusha The Demon Warrior*, se tome la molestia de venir a visitarnos. Del mismo modo que la franquicia de *Resident Evil* pasó de manos de Virgin a Proein, seguramente *Onimusha* será distribuido por la misma casa que se encarga de Lara. Los últimos cotilleos sobre el juego afirman que los ataques con la espada del guerrero Samanosuka infligirán un daño muy específico y localizado, que afectará al comportamiento de los personajes y que vendrá aliñado con los cubos de sangre de rigor. Verdaderamente encantador.



ÁNGELES DE TITANIO

Situado en un mundo extraterrestre surrealista, *Titanium Angels* es un juego de acción/aventura en el cual deberás meterte en la piel de la cazarrecompensas psicótica Carmen Blake, ayudada por un vehículo de asalto inteligente con aspecto de araña, el Titan. La misión de Blake —que transcurre en una Tierra alternativa—, es hacer frente a los Kai'Tin, una malvada raza que pretende aniquilar la humanidad. Con la ayuda de todo tipo de armas, niveles y efectos visuales de primera que se combinan con un argumento de los más intrincado, *Titanium Angels* es el *thriller* del futuro que no podemos perder de vista cuando SCi lo lance a finales de este año.





Doble *Drakan*... El *Drakan* original para PC tenía algunas escenas increíbles de combates aéreos. La secuela promete todavía más (arriba), mientras que *Dropship* (izquierda), aunque pueda parecer inacabado, asegura unas dosis de lucha de primera

«Técnicas revolucionarias de animación de partículas recrearán el humo de los tubos de escape...»

versión para PS1 al estilo *F12000*, *Esto es Fútbol PS2* (título provisional) incluirá una IA mejorada, nuevos movimientos especiales y una repuesta mucho más rápida. Studio Soho también promete más equipos y competiciones, incluido un modo Escuela de Fútbol y una Liga en el Túnel del Tiempo donde estarán los mejores equipos de los últimos 50 años. Con un aspecto de los jugadores totalmente fotográfico, animación facial de lo más sofisticada, modelos con 3.000 polígonos y unos estadios diseñados por arquitectos profesionales, *FIFA* e *ISS* pueden vérselas con un rival de su talla.

Paralelamente, Studio Camden (*Blast Radius*, *Team Buddies*) está trabajando en *Dropship*. En este título de combate espacial estratégico, los jugadores se meten en el papel de un piloto novato enfrascado en una guerra del futuro que debe adentrarse en peligrosas zonas de guerra para desembarcar tropas y artillería en la superficie del planeta. A lo largo de tres modos de juego (Del espacio al suelo, Estrategia en tiempo real y Simulador de combate aéreo) los jugadores deben ponerse de acuerdo con las tropas para decidir, a la larga, el curso de este conflicto galáctico.

De regreso a la Tierra, tenemos detalles del recentísimo título de carreras de Sony para PS2, desarrollado en los Evolution Studios. Con más de 48 niveles, desde desérticos o nevados, *Evo Rally* (el título actual) presenta coches y pistas modelados hasta el más mínimo detalle, con carrocerías totalmente destructibles e interiores virtuales muy realistas.

Mientras Sony sigue promocionando sus estudios en el Reino Unido, otros equipos a lo largo y ancho del mundo mundial siguen con sus lanzamientos europeos para el «Año Uno». Desarrollado por el sello australiano Ratbag Pty Ltd, *Spin – Sprint Car Racing* es un juego de carreras multijugador basado en el popular deporte estadounidense de las carreras de velocidad. En este tipo de carreras, extremadamente peligrosas y repletas de accidentes, los coches se deslizan por pistas ovales a velocidades que superan los 270 km/h. *Spin* espera poder despertar la euforia ante este «deporte» con la ayuda de un aspecto de lo más realista. Ratbag promete unas técnicas revolucionarias de animación de partículas que recrearán el humo de los tubos de escape, las pistas cubiertas de barro y los coches abollados por todas partes. Los jugadores también tendrán la oportunidad de reparar sus vehículos, puesto que es muy posible que sufran algún que otro reventón y algunos fallos de motor. Vista la tradición de Ratbag en los juegos de carreras para PC (*Powerslide*, *Leadfoot* y *DTR-Dirt Track Racing*, que ganó el premio anual al mejor juego de simulación de juegos *online* para PC), no podemos perder de vista a *Sprint*.

En otros confines del globo, *Drakan*, de Surreal Software, en Seattle, es un juego de acción/aventura de fantasía en 3D protagonizado por Rynn, una heroína que tiene que avanzar a través de una aventura mística ayudada por Arokh, un dragón con quien comparte el alma. El juego es un híbrido de las aventuras en 3D (hay ocho mundos interminables que tienes que descubrir), de los juegos de rol (*Drakan* presenta un sistema único de intercambio que permite al jugador aumentar sus habilidades), combate cara a cara (con todo lo que esté a tu alcance: armas, magia y los poderes del dragón Arokh) y otras características como vuelos en 3D, animaciones faciales y animaciones en tiempo real que llevan el juego mucho más allá a través de un argumento muy poco lineal. El *Draken* original para PC se anticipó muchísimo y esta secuela para PS2 intenta sacar provecho de las mejores partes del juego.

Mucho más sobre los juegos del universo PS2 en la página 016, donde *PSMag* te informa de las últimas novedades aparecidas en el E3. ■

MÁS JUEGOS DE SONY EN CAMINO

NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS...

Según Juan Montes, de Sony, «este conjunto de títulos sólo muestra algunos de los proyectos en que estamos trabajando en este momento. Durante los próximos años, los consumidores tendrán acceso a unos productos de primera clase creados por Sony para PS2».

¿De qué está hablando? Pues del resto de juegos de PS2 que se disponen a desembarcar en nuestras costas. Como era de esperar, títulos como *Gran Turismo 2000*, *Tekken Tag Tournament* y *Ridge Racer V* también saldrán aquí, y es muy posible que 989 Studios (propiedad de Sony) aporten su granito de arena a esta nueva oleada. En *PSMag* contamos con las versiones de *Syphon Filter* y *Twisted Metal* de 989, e incluso una conversión del JDR (juego de rol) *on line* para PC *EverQuest*.

De regreso al Reino Unido, podemos ver que Sony también está desarrollando otros títulos en Studio Leeds (*Global Domination*, *Wip3out* y *Lemmings Compilation*), Studio Cambridge (*MediEvil I* y *II*, y, tal y como te contamos en este número, la nueva aventura de cuento de hadas *Fable*) y Revolution Software. ¿Podría esto significar una versión para PS2 de la aventura animada *Broken Sword* y *A Sangre Fría*? El director gerente de Revolution, Charles Cecil, confesó a *PSMag* que «el próximo *Broken Sword* se va a basar de nuevo en hechos históricos, y cabe la posibilidad de que regresemos a los temas del primer juego. *Broken Sword 3* se orientará sobre todo hacia los movimientos de acecho de sombra en sombra y a usar los objetos del inventario directamente, en vez de optar por las típicas combinaciones que requiere la interfaz de una aventura gráfica». Aparte de *Broken Sword*, Cecil también confirmó que quería mantenerse alejado de las secuelas, y que en lugar de un *A Sangre Fría 2* para PS2, estaban trabajando en un «juego completamente nuevo». Genial. ■



Broken Sword. El tercer gemelo está a las puertas de PS2



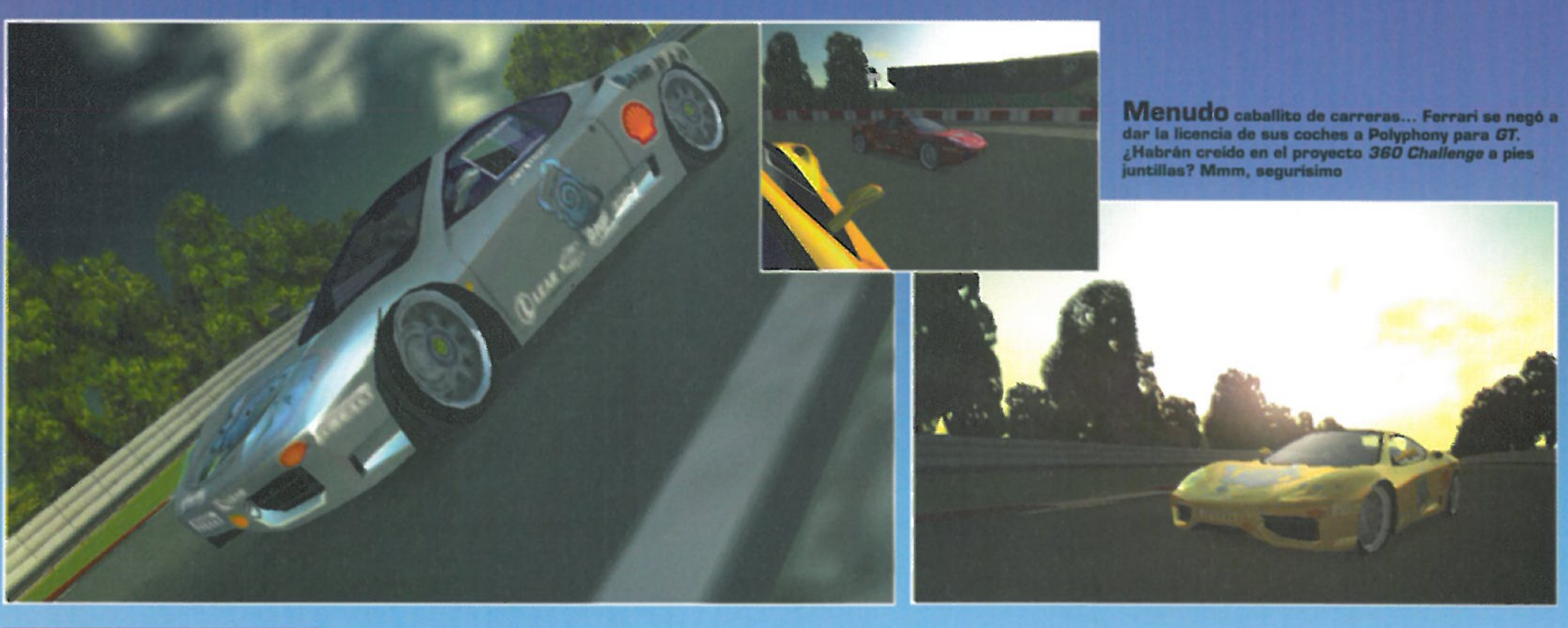
PAJARITO SIN COLA

Tal y como informábamos en nuestro último número, *Thunderbirds* van de cabeza a PS2 con un juego de acción/estrategia desarrollado por Deep Red. Ambientado en esta ocasión en el año 2065, la familia Tracy, Brains, Lady Penelope y Parker tienen que enfrentarse con el malvado Hood durante unos 30 niveles y nueve mundos, incluido el Casquete polar, el Desierto y el Espacio interestelar. Con cinco Thunderbirds a tu disposición, 20 vehículos únicos en oferta y una gran campaña de márketing para poner a nuestros héroes en boca de todo el mundo, *Thunderbirds* llegarán volando de la mano de SCi en el último tramo del 2001.



¡SERÁ POR PELOTAS!

A pesar de las últimas noticias sobre los *Final Fantasy IX* y *X*, no nos hemos olvidado del resto de títulos de Square. La compañía sacó al mercado *All Star Pro Wrestling Ring* en Japón el 25 de mayo, aunque el mismo día también salió la versión para PS2 de *FIFA*, distribuida por la misma pareja EA/Square que se encarga de *Snowboard Supercross*. Titulado *FIFA: Soccer World Champions*, el juego presenta un fantástico modo para cuatro jugadores y se centrará en el Mundial de fútbol de Japón y en el héroe de la Primera División nipona, Nakata.



Menudo caballito de carreras... Ferrari se negó a dar la licencia de sus coches a Polyphony para *GT*. ¿Habrán creído en el proyecto *360 Challenge* a pies juntillas? Mmm, segurísimo

NUEVO JUEGO DE FERRARI

SABOR ITALIANO

FERRARI EMPIEZA A RUGIR EN PLAYSTATION2 CON *FERRARI 360 CHALLENGE*

Los fanáticos de la gasolina y los jugadores más incondicionales por fin pueden frotarse las manos con el anuncio de que Acclaim va a distribuir *Ferrari 360 Challenge*. ¡PlayStation2 les brinda la oportunidad para ponerse al volante de un Ferrari! Junto con Porsche, Ferrari es una de las pocas licencias de grandes marcas que Kazunori Yamauchi, el jefe supremo de *Gran Turismo*, no consiguió cazar. Lo cual, a nuestro parecer, supone una derrota para Kazunori pero una gran victoria para el resto, ya que, de este modo, Acclaim inicia el asalto a PS2.

Ferrari 360 Challenge está en manos de Brain In A Jar, una nueva compañía fundada por los antiguos integrantes de Psygnosis en Leeds, o lo que es lo mismo, Matthew Gabriel (director general), Carl Dalton (director artístico) y Ollie Wright (director técnico/jefe de programación), que anteriormente habían trabajado en el juego de vuelo de ciencia-ficción para PC *Lander*. En estos momentos el equipo está en pleno proceso de reclutamiento de nuevo personal y de traslado a unas oficinas situadas a 100 metros del circuito de Cheshire, Oulton Park, para hacer frente al reto de meter un Ferrari en PlayStation2.

«Nos hemos pasado los últimos seis o siete meses negociando el contrato, mucho más de lo que esperábamos», nos cuenta Matthew. «Ahora que ya está firmado, tenemos muchísimas ganas de meternos de lleno, porque justo acabamos de empezar. Calculamos que lo más pronto que puede salir es para Pascua. La licencia que tenemos es para el 360 Challenge, no para todo el tema de coches de carretera.»

Para los profanos, el 360 Challenge no es una competición normal. Se trata de la serie de carreras con sello de la casa Ferrari situada en los cinco continentes, con más de 150 competidores y que cada año hace babear a los obsesos de los Maranello de todo el mundo. De este modo, aunque el juego tendrá las dificultades de un juego de conducción normal, Brain In A Jar está planeando crear el primer juego de carreras original para PS2.

«Habrá ocho pistas de carreras construidas de forma muy similar a las pistas ovales estadounidenses y a lugares como Silverstone, donde los circuitos están divididos. Sin embargo, el resto de detalles de la carrera se encuentra aún en un estado embrionario», explica Carl. «El 360 Challenge de verdad se disputa en dos carreras celebradas el mismo día pero con unos tramos de pista y un número de vueltas distinto. Podríamos seguir este esquema, pero tenemos claro que queremos conseguir algo parecido a un Grand Prix, donde tengas que ir y venir compitiendo en pistas diferentes y con un toque mucho más *glamouroso*.»

«Además, hay un montón de cosas del Challenge real que queremos incorporar. Hay un tema en particular que me encanta, llamado el Trofeo de los Caballeros, donde debes hacer una petición para inscribirte y participar en la serie. Vas consiguiendo puntos en las carreras, acumulas puntuación por tu conducta caballerosa, y si los jueces te pillan actuando de forma poco deportiva pueden llegar a expulsarte. Es un trofeo muy disputado ya que los conductores de la serie quieren ser vistos como pilotos caballerosos e íntegros.»

Es este cambio de perspectiva (un juego de carreras en el que no quieres chafar tu coche) lo que hace de *Ferrari 360 Challenge* un producto diferente a la oferta similar existente en el mercado. De hecho, en Brain In A Jar no están impresionados con lo que se ha visto hasta ahora...

«Si los jueces te pillan actuando de forma poco deportiva pueden llegar a excluirte...»



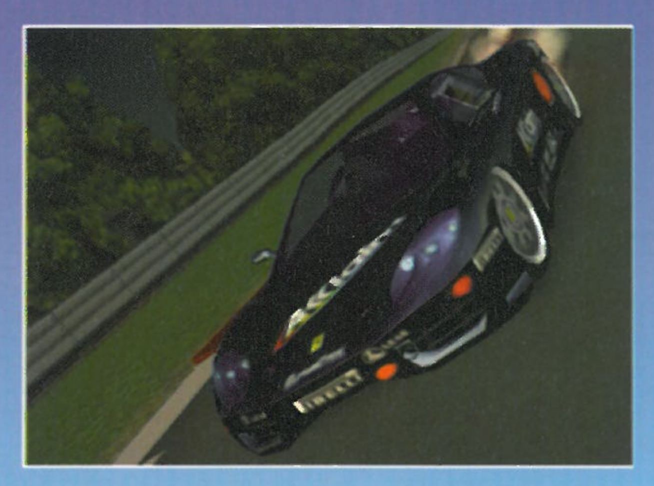
¿ME PONE UN CUARTO?

Mientras el mundo occidental se va acostumbrando poco a poco al nuevo universo PS2, en Japón ya están fabricando juegos de rol como churros. Con *Armoured Core 2* y *EverGrace* listos para su lanzamiento, From Software está preparando un nuevo proyecto con nombre matemático, *1/4*, para alegrarnos el invierno. En este JDR con toques de estrategia, cuatro guerreros tienen que vérselas y deseárselas con un rey de los demonios hasta acabar con él. Los escenarios de las batallas son interminables y se centrará básicamente en los combates multijugador y en todo tipo de monstruos raritos, incluidas cucarachas mutantes. Nos quedamos con *Armoured Core*, pero muchas gracias de todos modos...



VUELVE EL PELO AFRO Y LOS GUANTES

***Ready To Rumble 2: Round 2*, de Midway, aparecerá para PlayStation2 en el momento del lanzamiento de la nueva consola. El juego incluye varios púgiles nuevos, flamantes combos y unos gráficos muy sofisticados. Además, se sabe que aparecerá algún boxeador sorpresa. El gigante del baloncesto Shaquille O'Neal se enfundará los guantes y el amante de los chimpancés Michael Jackson también está dispuesto a saltar al cuadrilátero. Lo que no sabemos es cómo se las arreglará con un solo guante...**





Vaya chasis... ¿Los coches más exquisitos del mundo? Parece que la respuesta es sí. Regálate los ojos. Te van a encantar...



«Desde el punto de vista artístico, *Ridge Racer V* tiene buen aspecto», afirma Carl. «*GT2000* tiene toda la pinta de ser una conversión rápida. Tengo en casa *GT2* para PlayStation. Me gusta mucho la pista de Seattle, pero para PS2 es exactamente igual, aunque con algún que otro reflejo del trazado en las ventanillas, un excesivo uso de los reflejos de sol y del efecto visual del calor sobre el asfalto, y unos coches que brillan un pelín demasiado. Tampoco esperaba que ninguno de los integrantes de la primera ronda de juegos para PlayStation2 me dejara con la boca abierta.»

Si Brain In A Jar continúa como hasta el momento, *Ferrari 360 Challenge* podría colocarse a la altura de los *GT*. Carl está convencido de que no faltará a la cita.

«Hay una serie de cosas que ya se dan por sentadas: que el horizonte no será uniforme; que el color del cielo se generará por la dispersión de la luz; que el comportamiento del vehículo depende de la fricción entre los neumáticos y el asfalto; que los pilotos tendrán una IA fantástica y que los coches van a ser preciosos y relucientes; que el coche posiblemente sea modelado por secciones; y que se trabajará al máximo en los gráficos de las pistas... Todo el mundo da eso por descontado; actualmente, ya no es una cosa que venda. Somos unos locos de los Ferrari y nos encantan las carreras. Si somos capaces de sentarnos y ponernos a jugar todo el día, perdiendo horas de trabajo, entonces significa que hemos tenido éxito.»

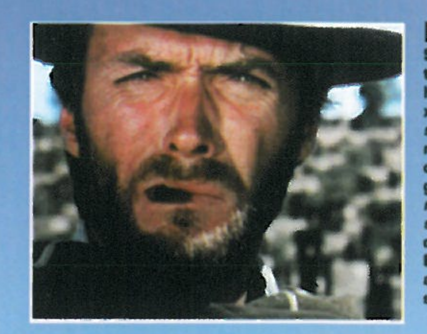
«Seguro que la conducción funciona endiabladamente bien, y encima tiene un Ferrari», concluye Matthew. «El resto se da por descontado.»

El mes que viene, *PSMag* te ofrecerá una detallada entrevista con Brain In A Jar, te revelará las influencias de *Pokémon* en el equipo, sus acuerdos con la marca Ferrari (conocida, dicho de sea de paso, por su brusquedad), los planes futuros para otros tres juegos Ferrari para PS2 y los detalles del que posiblemente sea el sistema más avanzado de IA diseñado para un juego de carreras. *¡Tutte le Ferrari in pista!* ■



QUE SUENE LA MÚSICA

Todos los aspirantes a DJ deberían estar dando saltos de alegría: el superventas de Codemasters, *Music*, está a punto para PlayStation2. Desarrollado por Jester Interactive, se dice que el juego es una secuela directa del increíble creador de música de PlayStation1, aunque no podemos evitar especular sobre un enorme archivo de sonidos y *samples*, sobre el posible apoyo *on-line*... Para cuando *PSMag* entraba en rotativas, no había aún ningún comunicado oficial de los chicos de Codemasters, pero puedes dar por hecho que el juego está en camino.



MÁS SABOR ITALIANO

Si bien de momento Activision está concentrada en sus juegos para PlayStation1, nos han chivado algunos secretillos sobre el próximo juego para PlayStation2. *Gunslinger* es un *shoot 'em up* en primera persona que utiliza el motor de *Quake III* y, a pesar de mostrar las características obvias de un juego de este género, la principal diferencia con *Unreal Tournament* es que *Gunslinger* utiliza los clásicos *spaghetti westerns* como tema. ¿Te apetece darte una vueltecita por ahí como el doble de Eastwood, ataviado con un ponche y poniendo a caldo a Lee Van Cleef? Pues este invierno seguro que puedes...



¡Menudas callejuelas! Se trata de *Shadow Of Destiny* de Konami





¡Fíjate en esto! Nuestras noticias sobre *Silent Scope* (arriba) y *Age of Empires II* (izquierda) son tan fresquitas que Konami ni siquiera ha tenido tiempo de pasarnos ninguna captura para PS2. Seremos los primeros en enseñártelas el mes que viene, aunque no cabe duda de que PS2 estará a la altura gráfica que se espera de ella...

NUEVOS JUEGOS DE KONAMI

DOS ES COMPAÑÍA

KONAMI SE PREPARA PARA EL ASALTO A PS2

Konami está decidido a convertirse en el mayor titular de una licencia PlayStation2 con sus ambiciosos planes de lanzar un total de diez títulos de PS2 en Europa para marzo del 2001.

Para el archiconocido lanzamiento de la consola planeado para este otoño, Konami tendrá preparadas varias versiones para PS2 de series como *International Superstar Soccer* (que se llamará *ISS 2000*), *International Track & Field* y el *shoot'em up* de la antigua escuela *Gradius*, que incorporará perfectas recreaciones de las recreativas *Gradius III* y *IV*. Kunio Neo, presidente de Konami of Europe Ltd, afirmaba que «la demora entre el estreno japonés y el europeo de PlayStation2 nos brinda la oportunidad de sacar un impresionante número de títulos de primera durante las primeras semanas del lanzamiento europeo».

Y... ¿qué pasa con el resto? Bueno, Konami tiene las posaderas bien asentadas encima de una mina de oro con el anuncio de una serie de proyectos novísimos para PS2. Además de las anunciadas secuelas de *Silent Hill* y *Metal Gear Solid*, Konami ha confesado a *PSMag* que el controvertido *Silent Scope* (ganador del premio al juego de recreativa más vendido en el Amusement Showcase International) está a punto de caramelo para PS2. Sin embargo, aunque no se ha confirmado la existencia de un periférico en forma de rifle, tampoco esperes que el nivel de violencia vaya a caer en picado.

Más noticias frescas. El acuerdo de la compañía con Microsoft se va a traducir en la presencia de *Age of Empires II* (el exitazo para PC de estrategia medieval en tiempo real) y *Motocross Madness* en PS2, seguidos por otros títulos como el «driveriano» *Midtown Madness* o *Freelancer* y *Starlancer*, de combate espacial.

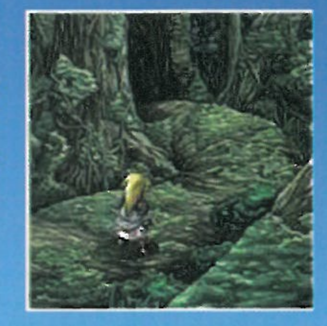
A través de sus equipos de desarrollo japoneses, Konami está trabajando en *Seven Blades* (una aventura de samuráis, hasta el momento tan misteriosa como su nombre) y *Shadow Of Destiny*, rebautizado a partir del japonés *The Day of Walpurgis*. Se trata de un título de suspense/misterio totalmente singular

«*Silent Scope* está a punto de caramelo para PS2, aunque aún no se ha confirmado la existencia de un periférico en forma de rifle...»



PODRÍAS SER TÚ

Para no dormirse en los laureles de *Kessen*, Koei está trabajando de lo lindo en *Shin-Dynasty Fighter*. Con fecha de lanzamiento prevista para este verano, el juego mezcla elementos de estrategia en tiempo real de *Kessen* con la dinámica de un juego de lucha. Además Koei brinda a los jugadores la oportunidad de aparecer en un próximo juego japonés para PS2. Los interesados deben mandar su nombre, dirección, edad, sexo, número de teléfono, correo electrónico y tres fotos digitales de su cara (frontal, perfil izquierdo y derecho) a 3dmodel@koei.co.jp. Además de salir en el juego, los elegidos recibirán un obsequio. Venga, ¡a qué esperas para escribir!



Y PARA TERMINAR...

Y para terminar, una ronda rápida acerca de los últimos cotilleos procedentes de Japón. Después del lanzamiento de *Sky Surfer* (ver números anteriores), Idea Factory está trabajando en *The Mechsmith Run=Dim* (una aventura de robots al más puro estilo *Front Mission*), *Kingdom of Chaos* (un JDR de fantasía, a la izquierda), *Gun Hearts* (un *shoot 'em up* con pistola) y, por sorprendente que parezca, una mezcla de simulador de flirteo y estrategia bélica que de momento carece de nombre.
Por otros lares, Enix (_Story) está en plena desarrollo de *Blade Arts*, una aventura de samuráis en 3D, y Koei está empeñado en continuar con el éxito de *Kessen* con una versión PS2 de su «simulador bélico-romántico», *Angelique Trois*. Mejor será que no preguntes nada.

YO, ROBOT

DE LOS CREADORES DE *METAL GEAR SOLID* LLEGA *ZOE*...



Vaya bicharraco... Puede que parezca una medusa espacial con problemas de identidad pero, dado que su productor es el Sr. *Metal Gear Solid* en persona, mejor será mostrar un poco de respeto...

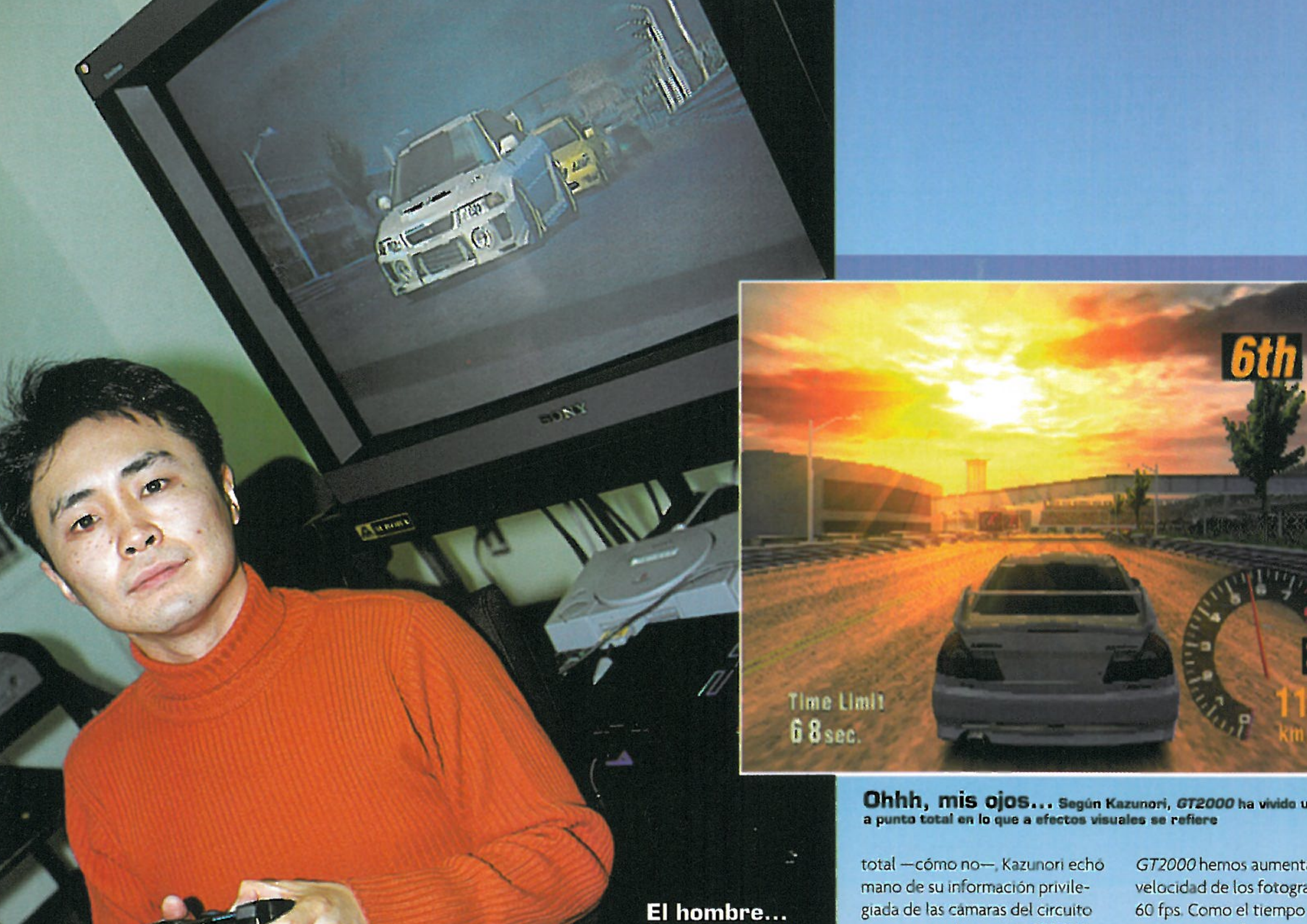
Mientras el universo PlayStation resta impaciente ante la llegada de la secuela para PS2 de *Metal Gear Solid*, de Hideo Kojima, el hombrecillo en cuestión ha estado muy ocupado trabajando en otro título para la nueva generación. *ZOE: Zone Of The Enders*, que tiene que salir de mano de Konami el año que viene, es un juego de robots/aventuras en 3D donde el personaje central, un soldado, recibe la ayuda de ADA, un ordenador inteligente cuya personalidad cambia según cómo el piloto maneje su robot Orbital Frame. *ZOE*, que cuenta con Kojima como productor ejecutivo, Yoji Shinkawa (el diseñador de *Metal Gear*) trabajando en los escenarios y el fantástico artista del *anime* Noboyushi Nishimura (*Gundam V*) aportando su genio a la creación de personajes, puede ser un bombazo. *PSMag* tuvo la oportunidad de ver algunas de las secuencias de lucha en 3D de *ZOE* en el Tokyo Game Show celebrado en marzo y estamos seguros de que nos espera una jugabilidad del tipo *Omega Boost/Panzer Dragoon* que, combinada con la profundidad de una aventura, podría transportar a Hideo Kojima al Olimpo de la nueva generación. En el próximo número entrevistaremos a Hideo Kojima para que nos hable de éste y otros juegos en los que está trabajando.

ambientado en la Europa del siglo XVI y en que el personaje principal, Eike Kusch, muere en extrañas circunstancias. Entonces, Kusch viaja hasta un inframundo donde firma un pacto faustiano con un misterioso ángel/demonio (cuyas intenciones se desconocen por completo) para regresar a tiempo de evitar su propia muerte disfrazado de otra persona. En cuanto lo hayas conseguido, tendrás que resolver otros asesinatos a medida que tus poderes y hechizos vayan aumentando en calidad y cantidad.
Creado por el mismo equipo de I+D que engendró *Silent Hill*, su atmósfera misteriosa al más puro estilo *Resident Evil* («La muerte te enseña a sobrevivir» es uno de los eslóganes del juego) recuerda muchísimo al éxito de terror del año pasado. La secuencia introductoria que pudo ver *PSMag* en el Tokyo Game Show profetizaba una profundidad emocional que hasta ahora no se ha visto en ningún otro título para PS2.

Y que los fans de los juegos de rol no crean que nos hemos olvidado de ellos. Aunque es muy probable que en Europa acabe rebautizado como *Red, Rings of Red* es un JDR mecanizado que recuerda a la serie *Front Mission*, de Square. Ambientado en una realidad alternativa, el juego es una mezcla de estrategia en tiempo real (las batallas se planean en un mapa enorme) y acción explosiva. Por otra parte, *Reiselied* es un producto para puristas del JDR exclusivamente: los jugadores tienen que pasar factura a más de 150 monstruos mientras el tiempo no cesa de repetirse.

Dave Cox, jefe de producto de Konami en Europa, es un hombre feliz. «Parece que este va a ser un año estupendo para Konami», dice Cox. «Nuestros juegos se apartan de lo establecido y están a años luz de todo lo presentado por el resto de desarrolladores. Ah, y luego está el tema de tener a Kojima [el creador de *Metal Gear*] trabajando en dos grandes títulos [ver el recuadro «Yo, robot», arriba]. He visto lo que tiene entre manos por ahora y... ¡creedme si os digo que os va a dejar asombrados!» ■





Ohhh, mis ojos... Según Kazunori, *GT2000* ha vivido una puesta a punto total en lo que a efectos visuales se refiere

El hombre... Kazunori posa para la cámara de *PSMag*. Fíjate qué casualidad... ¿qué se ve en el vídeo que tiene detrás?

Photography: Martin Burton

GRAN TURISMO 2000, LO ÚLTIMO

¿UNA OJEADA AL FUTURO?

¿JUEGOS *ON LINE*? ¿MODO PARA CUATRO JUGADORES? ¿JUEGOS DE PS1 ADICIONALES? KAZUNORI YAMAUCHI, DE POLYPHONY, ABRE EL CAPÓ DE *GRAN TURISMO 2000*

P*SMag* ha tenido la oportunidad de hablar con el hombre que está a la sombra de *Gran Turismo*: el presidente de Polyphony y director del juego, Kazunori Yamauchi. Después de entrar con grandes zancadas en las oficinas de Sony de Nakano, Kazunori, con su PlayStation2 enfundada en una cartera de mano, se sentó despreocupadamente ante la prensa europea para poner al descubierto todos los secretos que se esconden tras *GT2000*.

Mientras jugaba con la demo (con el Lancer Evolution, naturalmente) con un una desenvoltura total —cómo no—, Kazunori echó mano de su información privilegiada de las cámaras del circuito para mostrar la versión *GT2000* de la pista Seattle Long de *GT2*, y de paso hacer gala de todas las nuevas e increíbles características: el modelado mejorado de los coches, la impresionante neblina producida por el calor y los reflejos en la carrocería del coche Evo. Después de superar la prueba de conducción, Kazunori sorteó todas las preguntas que le lanzamos sentado en el suelo.

¿Cuáles son las mejoras destacables respecto a *GT2*?

Hemos mejorado la velocidad de los *frames* y, en consecuencia, se ha aumentado la suspensión. En *Gran Turismo* la velocidad de los cuadros era de unos 30 fps, lo que se traduce en 1/30 de segundo entre fotograma y fotograma. Eso dificultaba sobremanera trabajar en la suspensión, ya que el retraso temporal se notaba mucho. En *GT2000* hemos aumentado la velocidad de los fotogramas hasta 60 fps. Como el tiempo entre *frames* es menor, la suspensión y el rendimiento de los neumáticos han mejorado y, por lo tanto, el agarre en las curvas es mucho mejor. En *Gran Turismo 2* había un retraso de 1/30 de segundo entre el momento en que tú dabas una orden con el pad y veías el resultado en el juego. En *GT2000*, hemos reducido el tiempo a la mitad.

¿Y qué nos dice de las mejoras en los gráficos?

Hemos implementado el trazado de los entornos en tiempo real: puedes ver la pista reflejada en el coche. Creo que la calidad visual ronda el 20% de lo que nos gustaría alcanzar. Para *GT2000*, espero mejorar unas cinco veces la calidad visual de lo que veis ahora. Se trata, solamente, de la versión mejorada de *Gran Turismo 2*, en la que hemos añadido efectos de



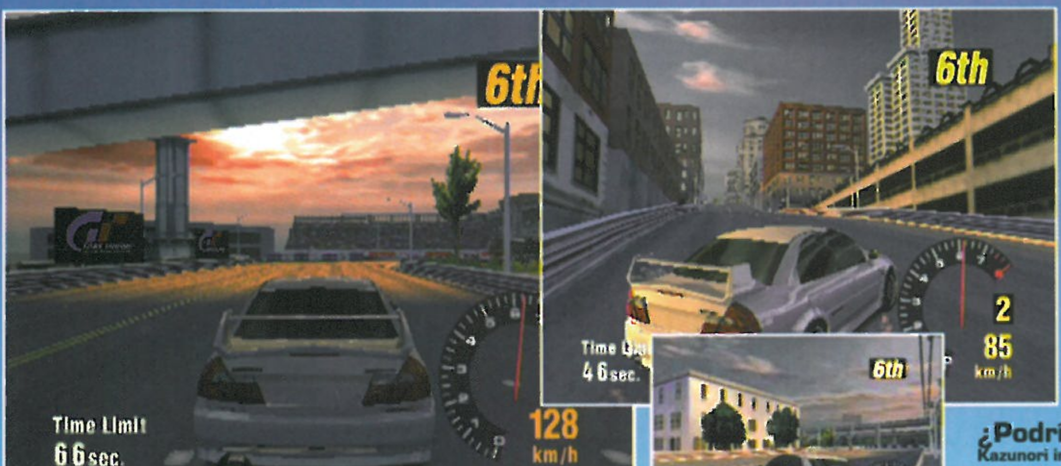
ONÍRICO

Bungie *Software*, fabricantes del clon de *Quake* para PC, *Halo*, están a punto de lanzar *Oni* en PS2 para Rockstar. *Oni* es una aventura urbana en 3D estilo *anime* y que recurre, principalmente, a las artes marciales y a las armas. Se dice que es un juego rápido, que los movimientos son ágiles y que lleva la acción/aventura a nuevas cotas (como bien augura esta imagen de PS2). *Oni* saldrá en septiembre en Estados Unidos de la mano de Rockstar.



JUEGOS DE GUERRA

Después del éxito del original para PC, *Hidden & Dangerous 2*, de Illusion Softworks, aportará algo de acción militar al universo PS2. En este título ambientado en la Segunda Guerra Mundial, los jugadores deberán abrirse paso por territorio ocupado por los alemanes hasta llegar a sus líneas. Prepárate para que el hiperactivo Rockstar te ofrezca más de lo mismo en lo que a maniobras de combate de alto riesgo se refiere.





¿Podrías estar jugando a *GT2000* en las máquinas de juego? **Kazunori insinúa que en un futuro podrás intercambiar récords entre PS2 y las máquinas de las moneditas**

difuminado y trazado de los entornos en tiempo real. Hay un montón de detalles más que me gustaría añadir, pero se trata sólo de una versión mejorada. Quiero crear algo mucho más realista. No puedo entrar en detalles, pero estoy seguro de que os va a impresionar. También podré utilizar más CPU para los gráficos. Además, ahora que hemos perfeccionado las movimiento de los coches, me gustaría mejorar su comportamiento.

Ahora mismo estáis viendo unos dos millones de polígonos [en pantalla, al mismo tiempo]. No hemos optimizado la pista, de modo que no se puede apreciar todo el potencial de los polígonos. El motor de renderización del que hablábamos antes puede gestionar 10 millones de polígonos por segundo, en función del número de efectos que tengamos.

«En *GT2000* espero mejorar unas cinco veces la calidad visual que estáis viendo ahora»

Evidentemente, el número de polígonos aumentará, pero ahora mismo estoy trabajando en el uso de la luz en el juego.

Se ha avanzado mucho con los botones analógicos del Dual Shock2. ¿Los utilizará *GT2000*?
Gran Turismo 2000 ya utiliza aceleración analógica, aunque aún le faltan un par de ajustes. En *GT2*, los frenos tienen dispositivos antibloqueo, aunque a partir de ahora el jugador podrá controlar la presión de los frenos.

¿Tiene pensado incluir un modo multijugador?
Creo que la PlayStation2 permite un verdadero modo multijugador y estoy pensando en llegar a incluir un modo para cuatro jugadores. En *Gran Turismo 2*, tuve grandes problemas para incluir la opción multijugador. Pero aún estoy en una primera etapa, de manera que pueden surgir otras modalidades...

La última vez que hablamos con usted, parecía tener muchas ganas de incluir la modalidad de carreras *drag racing* y los *muscle cars*, típicos de Estados Unidos, en *Gran Turismo 2*.
La última vez tuve muchas para peticiones para que incluyera los *muscle cars*, pero no tuve tiempo. Me gustaría poder introducirlos esta vez, pero esa no es mi prioridad principal.

¿Hay algún coche que quiera incluir en el juego que no aparezca en *GT2*?
Hay muchos, como por ejemplo el Lamborgini y el Ferrari. Me encantaría que estuvieran. La razón principal de que no aparecieran es que estas marcas tenían contratos de exclusividad con otros fabricantes.

¿Y qué nos dice del retraso? ¿Se debe a que espera convertirse en el título perfecto para el lanzamiento de la PS2?
Una de las razones principales es que estuve trabajando en *GT2* hasta finales de año. Por eso *GT2000* se retrasó. Por supuesto que querría lanzarlo en cuanto fuera posible, pero no estoy dispuesto a sacrificar el nivel de calidad que quiero conseguir.

Se rumorea que *GT2000* se verá en las máquinas recreativas antes que en PS2. ¿Es cierto?
Probablemente, la versión para máquinas no saldrá antes, puesto que la capacidad de la PS2 sobrepasa la de las máquinas actuales. Sin embargo, es posible que el modo arcade de *GT2000* salga en las recreativas. Compañías como Namco estarían dispuestas a trabajar en equipo en la conversión para máquinas, pero aún no hay nada acordado para *GT2000*. Sin embargo, estoy abierto a este tipo de posibilidades...

¿Qué piensa del resto de juegos de carreras para PS2?
[Carraspea]. Cuando creé *Gran Turismo* para PlayStation, en el mercado ya había otros juegos de carreras para PlayStation y otras plataformas como Sega. Pero *Gran Turismo* aportó algo nuevo al género. Todo el mundo intenta imitarlo, y la verdad es que eso me halaga...

¿Hablamos de *GT3*?
GT2000 no es *Gran Turismo 3*. Espero trabajar en *GT3*, pero seguramente tardaremos unos dos o tres años en el desarrollo del juego.

¿Cabe la posibilidad de que sea un juego *on-line*?
Sí, es bastante posible.

¿Qué planea Polyphony para después de *GT2000*?
Por ahora, todo el personal de Polyphony está trabajando en *GT2000*. Espero empezar un nuevo proyecto en otoño. Sin embargo, no sé si será un juego de rol, de aventuras u otro de carreras.

¿Otro juego de carreras?
En Polyphony tenemos un bólido de F1 en este circuito...

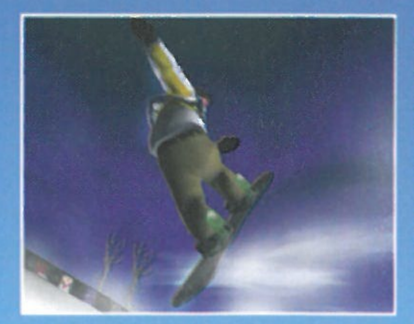
¿Se planteará alguna vez recuperar antiguos juegos de Polyphony para PS1?
Estoy en plena conversión de *Motor Toon* y *Omega Boost* para PS2.

No obstante, aparecerán como juegos adicionales [en *GT2000*], y no creo que se vendan por separado... ■



IRREALMENTE REAL

En el Congreso de Desarrolladores de Juegos del mes de marzo se presentó una versión completamente terminada y operativa de *Unreal Tournament* para PS2. Probada en uno de los niveles deathmatch originales del juego, la cosa iba algo lenta, pero tenía buena pinta y encima no escatimaba ni uno solo de los adornos de *Unreal*: lanzacohetes, muchas carreras de acá para allá y diálogos en el modo de pantalla partida. En cuanto pongamos nuestras zarpas sobre *Unreal* te contaremos más suculentos detalles.



¿CÓMO QUE UNA TABLA? ¡SERÁS CAZURRO!

Aunque no hay nada confirmado sobre que Criterions haya creado una secuela para PS2 del genial juego de *skateboard* futurista *Trickstyle*, de Dreamcast, se rumorea que su equipo de desarrollo (que creó el sistema Renderware3) está trabajando en otro título. ¿Será para su distribuidor habitual, Acclaim? ¿Será una conversión del *shoot 'em up* submarino para PC *Deep Fighter*? Ninguna de las dos cosas, pero pronto saldrás de dudas...

LO ÚLTIMO EN PERIFÉRICOS

Y DURAN, Y DURAN, Y DURAN

PADS, TECLADOS, *STICKS* DE MEMORIA Y TELÉFONOS MÓVILES PARA PS2



ientras que en Japón están ajetreadísimos sacándole todo el jugo a *Tekken Tag*, traemos buenas noticias de Sony para los inquietos usuarios europeos sobre el anuncio de los nuevos periféricos para PS2: conectividad para teléfonos móviles, pads por infrarrojos y el polémico tema de la reproducción DVD. Ahí va nuestra aportación al cotilleo...

DUAL SHOCK2

Aunque el nuevo Dual Shock2 para PlayStation2 ha supuesto un gran adelanto respecto al antiguo pad (es más ligero, más preciso, tiene cables más largos y los *sticks* analógicos responden mejor), prepárate para el lanzamiento de un mando a distancia por infrarrojos que complementa el mando a distancia recientemente anunciado de DVD.

«Están en camino», le comentó el director general de Sony, Ray Maguire, a *PSMag* en marzo. «Estarán diseñados para que no haya ningún desfase.»

ACCESORIOS USB

Al hablar con Phil Harrison, el vicepresidente de relaciones con terceras compañías y de I+D de Sony America, en el Congreso de Desarrolladores de Juegos celebrado en marzo, nos confirmó el lanzamiento en el 2001 de un teclado exclusivo, de una cámara digital (para introducir tus propias imágenes en los juegos) y de un disco duro (de 30 GB como mínimo).

TV POR CABLE

Sony anunció un acuerdo con Toyota y Tokyo Electric Express Railway para establecer simultáneamente una compañía de televisión por cable en Japón que funcionará de forma conjunta con PS2, creando un servidor de Internet de alta velocidad que permitirá a los propietarios de la PS2 descargar películas, juegos e información en sus consolas. Las tres compañías han invertido un total de 150 millones de yenes (unos 240 millones de pesetas) y planean tener listo el servicio para enero del 2001. Parece ser que una versión europea sería el siguiente paso, junto con el desarrollo del módem por cable.

TELÉFONOS MÓVILES

En una charla con The Nihon Keizai Shimbun, el presidente de Sony, Ken Kutaragi, prometió que los usuarios de PS2 «podrían utilizar la máquina para acceder a Internet a través de un teléfono móvil». Sorteando la necesidad de un módem, Kutaragi afirma que el puerto USB para PS2 supondrá que «el servicio podrá iniciarse en cuanto empiecen las ventas de software especial y de cable para conectar el teléfono móvil con la PS2». Aunque, obviamente, se trata de un recurso provisional, la idea es que este servicio permita a los usuarios hacer pedidos y jugar *online* con sus contrincantes.

STICK DE MEMORIA PARA TRANSFERENCIA DE DATOS

El *Stick* de Memoria de Sony es un diminuto dispositivo de almacenamiento de memoria (imagínatelo como un disquete superrápido o una tarjeta de memoria gigante) que puede guardar y transferir datos, imágenes, películas, etc. digitalmente. Mientras la Tarjeta de Memoria de PS2 tiene una capacidad máxima de 8 MB, el *Stick* de Memoria existe en cuatro versiones diferentes (4, 8, 16 y 32 MB) y hay planes para crear una versión de 128 MB. Quizá el *Stick* de Memoria no pueda contener un juego entero, pero podrás descargar discos de misiones, videoclips y pistas de audio, guardarlos y llevarlos a otra PS2. Asimismo, resulta el medio perfecto para exportar imágenes digitales de una cámara e introducirlas en la PS2 para crear tus propios personajes de *Tekken*, tus equipos de futbol en *FIFA* y un largo etcétera. Ray Mauire confirmó los planes de desarrollo de un periférico para conectar el *Stick* de Memoria a la PS2: «La ranura para el *Stick* de Memoria será un periférico que se conecte en la ranura de expansión.» Tendremos que esperar impacientes hasta el 2001.

Y EL DVD...

Hace poco informábamos de que la reproducción en DVD de la famosísima *Matrix* de Warner en el PlayStation Festival 2000 fue lenta y algo tosca. Sin embargo, *PSMag* se complace de comunicarte que las pruebas posteriores realizadas con los DVD Region 2 japoneses dieron unos resultados magníficos. Aunque la película que *PSMag* probó no era nada del otro mundo (*Dante's Peak*), la reproducción era perfecta y la imagen era nítida, clara y sin señales visibles de ralentización.

La cosa pinta muy bien. Lo único que nos queda por hacer ahora es traducir el manual...



ROJO CARMESÍ

Konami informa sobre sus últimos lanzamientos. *Ring of Red* es un juego de estrategia mecanizada que tiene lugar en un entorno de posguerra, muy parecido, según se dice, a *Front Mission*, de Square. También están de camino *Reiselied: Ephemeral Fantasia*, *Zoe*, *Walpurgis: Day & Night*, *Japan Olympics 2000* y un juego de *snowboard* llamado *ESPN X Games Snowboarding*, del que dicen cuenta con unos gráficos superrealistas, *snowboarders* reales y comentarios al estilo televisivo en tiempo real. En el próximo número te desvelaremos algo más sobre *Ring Of Red*.



VIVITO Y COLEANDO

Dead Or Alive 2, con un aspecto totalmente sublime, saldrá como un «paquete DVD Premium» muy pronto. No se ha confirmado que vaya a ser Acclaim quien lo distribuya en Europa (como sí han hecho con la versión aparentemente inferior para Dreamcast). Nuestros contactos apuestan por que Sony será el encargado de lanzar *DOA2* de nuevo, tal y como hizo con el primer —y desgraciadamente infravalorado— *beat'em up* hace dos años.

OTRO JUEGO DE ODDWORLD

MUNCH Y SUS AMIGOS

MUNCH'S ODDYSEE ES EL PRIMERO DE LOS CINCO TÍTULOS PREVISTOS PARA PS2

Lore Lanning, presidente de Oddworld, ha revelado nuevos detalles del inminente *Oddworld: Munch's Oddysee*, el primer vástago de la pentalogía de Oddworld previsto para PS2. No sólo podemos esperar que *Munch's Oddysee* asome la cabeza en el 2001, sino que también le podremos dar la bienvenida a *Hand of Odd* (un juego de estrategia de *Oddworld*) y al fresquísimo *Oddworld: Squeek's Oddysee*. Antes de eso, Lanning ha «rajado» de lo lindo sobre *Munch*.

«Puedo contaros que Munch es un Gabbit, y que los Gabbits son anfibios», reveló Lanning. «Sólo tiene una pierna, de modo que cuando está en tierra tiene que saltar. Mételo en el agua y nadará como un pez. Tiene lengua de rana y mandíbulas de caimán. Tiene un puerto interfaz implantado en la cabeza, regalo de dos científicos Vykkers con especial predilección por la cirugía. Utiliza el puerto del cráneo para controlar dispositivos robóticos a distancia. Del mismo modo que Abe puede poseer a criaturas vivas, Munch tiene mecanismos mecánicos que le permiten rescatar animales de trampas, liberarlos y luego llevarlos a zonas donde puede alimentarlos y hacerlos crecer para utilizarlos luego en su beneficio.»

Igual que el nuevo amigo de Abe está en pleno proceso de formación, el juego se encuentra en el mismo punto. Quizá estos Mudokons sean la mar de monos, pero su vida no tiene nada de agradable...

«Munch es un personaje que necesita un gran cerebro para sobrevivir. No podrá solucionar problemas con su fuerza física; necesitará movilidad y astucia.»

Después de ver algunos vídeos de *preview* donde pudimos contemplar lo que promete ser el juego para PS2 en desarrollo con mejores gráficos, ten por seguro que no dejaremos de informarte sobre este título potente e innovador en próximos números. Mientras, Lanning ha anticipado lo que será la tercera entrega de la pentalogía de Oddworld para PS2, *Oddworld: Squeeks's Oddysee*. Aunque Lanning no está seguro de que PS2 sea lo bastante avanzada para estar a la altura del juego...

«Es posible que la PlayStation2 no pueda con *Squeek*», confirmó Lanning. «La pentalogía de Oddworld se diseñó para ir avanzando progresivamente hacia poblaciones de personajes cada vez mayores. Si tenemos que esperar a que salga nuevo hardware para lanzar la siguiente parte, lo haremos. Oddworld mide diez veces el tamaño de la Tierra y, hasta el momento, sólo hemos estado en un país insignificante.» ■



El nuevo colega de Abe, Munch, se dirige con paso seguro hacia la PlayStation2 más cercana...

NUEVO FABRICANTE PARA SONY

¡VIVA LA REVOLUTION!

PSYGNOSIS Y LOS ANTIGUOS MIEMBROS DE DID SE ALÍAN CON SONY PARA CREAR UN TÍTULO DE RALLIES

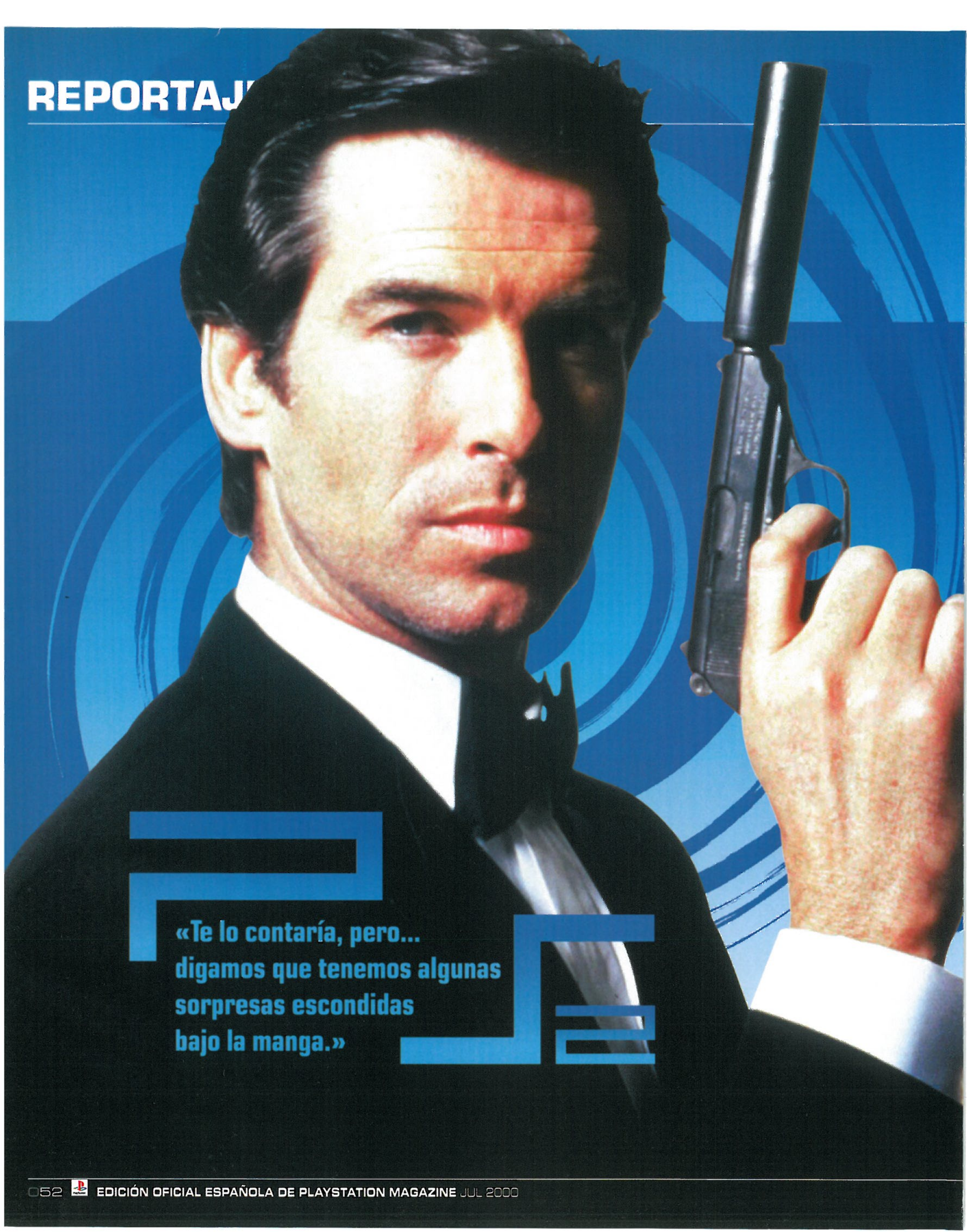
Evolution Studios, el estudio británico creado por el fundador de DID, Martin Kenwright, y el fundador de Psygnosis, Ian Hetherington, han anunciado que han llegado a un acuerdo con Sony para distribuir su primer título para PlayStation2, un simulador de conducción.

El juego utiliza un motor 3D desarrollado específicamente para PS2, y por lo visto está pensado para aportar algo de realismo físico al género. *PSMag* tuvo la gran oportunidad de ver una primera versión del juego el año pasado y la verdad es que tenía una pinta de lo más apetecible. «Estamos muy entusiasmados con la idea de poder trabajar en este proyecto con Sony», dijo el director gerente de Evolution, Martin Kenwright. «Desde que fundamos Evolution, hemos reclutado un *dream team* de talentos en lo que a desarrollo se refiere, no sólo dentro de la industria de los juegos, sino en cuanto a cultura juvenil, películas, efectos especiales, publicidad y márketing. Al centrar nuestra inversión en herramientas y tecnología avanzadas, esperamos que nuestro primer título suponga un hito.»

Da por hecho que *PSMag* te mantendrá a la última sobre el juego de Evolution, cuyo título aún está por determinar y que aparecerá en el 2001. ■



Más felices que un niño con juego nuevo: Martin Kenwright y Chris Deering


«Te lo contaría, pero...
digamos que tenemos algunas
sorpresas escondidas
bajo la manga.»

Distribuidor: EA
Fabricante: EA
Origen: Estados Unidos
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2000
Formato: PlayStation2

PS2000

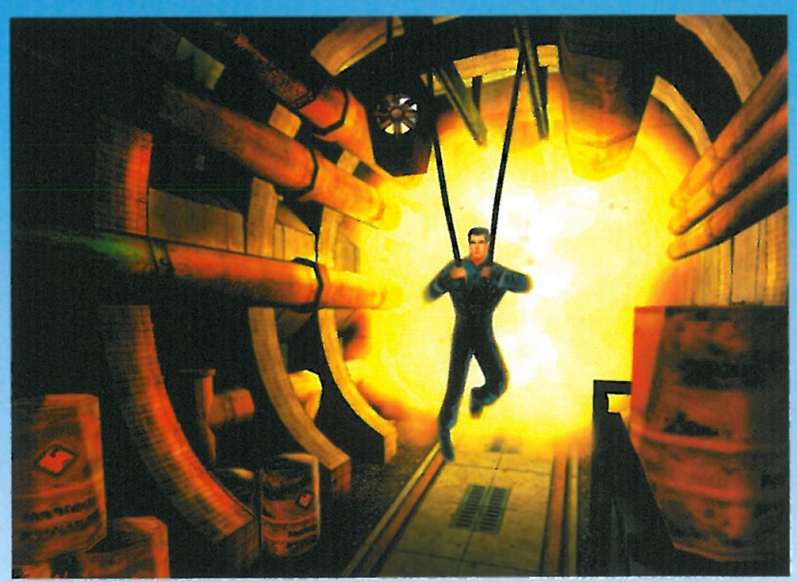
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

PUEDE QUE UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS OCCIDENTALES PROGRAMADOS PARA PS2 SEA DE ORIGEN AMERICANO, PERO EL CONTENIDO ES BRITÁNICO HASTA LOS HUESOS. PRESTA MUCHA ATENCIÓN, 007...

¿Cuántos juegos has probado en que te asaltaba continuamente el pensamiento «si esto fuera la vida real, podría pegarle un tiro a esa cuerda y hacer que todo se viniera abajo...»? Y qué nos dices de este otro deseo frustrado una y otra vez: «¿Por qué no puedo pillar el objeto del escritorio y utilizarlo ahora mismo»? Dejar que avances a tu libre albedrío es precisamente lo que los creadores de *El Mundo Nunca es Suficiente* han tenido en mente.

Puede que los cínicos sólo de oírlo se echen a reír. Sí, efectivamente se trata de un producto que aprovecha el último éxito de taquilla del espía británico en el que 007 salva al mundo de los archivillanos, de los terroristas nucleares y de la gasolina con precios desorbitantes. Sin embargo, lo que sí puede resultar una sorpresa es la gran ambición del equipo creativo del proyecto y su renuncia a tomar la ruta fácil para conseguir un producto que atrajera el dinero a raudales. Después del descalabro de *El Mañana Nunca Muere*, de EA, este nuevo producto para PS2 puede estar a punto de devolverte la fe en la licencia cinematográfica.

Después de todo, es James Bond, el superespía por antonomasia. Es el personaje que todos quisimos «ser» cuando éramos niños, y los videojuegos nunca le han hecho justicia: han optado por concentrarse en la resistencia atlética, en los arsenales de alta tecnología y en un raudal continuo de agresores harto inútiles. Pero su afinada habilidad para improvisar en situaciones desesperadas es el componente básico de las mejores escenas de 007. Al incorporar este estilo de interactividad, los diseñadores de *TWINE* creen que no sólo garantizan al jugador más libertad para resolver cada problema de un montón de maneras diferentes, sino que también anticipan algunos momentos de juego muy «peliculeros» al más puro espíritu de Bond.

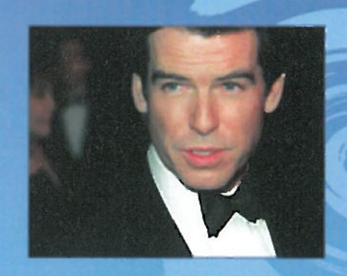


Nos han prometido **más de diez niveles, en los que tendrás que calzarte unos esquíes, afinar la puntería o convertirte en un as del volante**

«Una de las mejores características de los films de Bond es cómo 007 consigue aprovechar situaciones 'trampa' para escapar o para cumplir sus objetivos», explica Randy Breen, director creativo del equipo de desarrollo estadounidense de EA. «Nos lo estamos pasando muy bien creando mundos que incorporan esta dinámica. El jugador tendrá diferentes maneras de conseguir los mismos objetivos, pero habrá un camino con sello distintivo 007 que dará los mejores resultados.»

Al incorporar elementos de subterfugio basados en el sigilo y aventuras en 3D, *TWINE* intenta elevar el *shooter* en primera persona a otros niveles. No se trata únicamente de una carrera de obstáculos, una galería de tiro o un festival de muertes estilo *Quake*: tus misiones pueden obligarte a infiltrarte en organizaciones enemigas, esquivar sierras circulares o desactivar sistemas de alarma para robar información. Aunque no creas que te vas a librar de una buena dosis de ejercicio con tu Walther PPK. Tendrás que cumplir las misiones adecuadas, algunos objetivos *ad hoc* y manejarte con grandes dosis de iniciativa.

Crear un mundo que confiera un sensación veraz de realismo también depende del carácter de sus habitantes. En el aspecto estético, el equipo cree que PlayStation2 podrá generar animaciones de carácter increíblemente natural a este efecto. Incluso si sólo estás vigilando a un secuaz que espera un coche, verás como estira las piernas, se alisa la chaqueta e incluso bosteza de vez en cuando. «Las animaciones son las que lo hacen real», dice Breen. Si tu misión es deslizarte tras él sin que te vea, porque de lo contrario te matará, al hacer que parezca en estado de alerta añadimos muchos puntos al suspense. Pero si el tipo se lanza contra una pared en cuanto ve a Bond, el espejismo se rompe en pedazos. El equipo cree firmemente en uno de los principios del diseño: si parece tonto, es que es tonto. Una inteli- ▶





«*TWINE* busca añadir alguna cosa más al género de sigilo...»





Tranquilo, que aún estamos en la primera fase: el equipo se encargará de rellenar los niveles con malos por un tubo

gencia artificial decente es esencial y eso significa tener enemigos que reaccionan según el contexto de la situación. «Un ejemplo sería un guardia que no reconoce a 007 por su disfraz, pero que sí lo hace si el jugador no actúa según las expectativas del guardia», revela Green. «El estado de alerta es una de las maneras para conseguir que el jugador se sienta como un espía. Permitir que los personajes tengan múltiples estados de IA le da vida al mundo Bond.»

La idea es dar a cada personaje un montón de actividades que llevar a cabo y obligarlos a cambiar lo que están haciendo cuando la situación cambia. Si te cargas a un centinela desde lejos, por ejemplo, es posible que otro vigilante que acaba de doblar la esquina no te haya visto, pero puede ponerse en guardia al ver las heridas de su camarada. Entonces, es probable que el guardia abandone su patrulla para llevar a cabo una serie de acciones en su nuevo estado de alerta: activar una alarma, ponerse a cubierto o empezar a registrar la zona en tu busca. Cualquiera de ellas sería apropiada y respondería a lo que él sabe en este punto.

Con pies de plomo

La acción basada en el sigilo ha tenido un gran impacto en los últimos 18 meses, y *TWINE* pretende añadir algo más a este género. «¡James Bond es un espía!», nos recuerda Breen. «Tendremos que pasar a hurtadillas por algunos lugares en vez de luchar. Utilizaremos el sigilo para transmitir al jugador la sensación de disfrutar de poder y de saberlo todo.»

Después de haber podido ver en las oficinas de EA las renderizaciones del BMW, el vehículo de mantenimiento que se desplaza sobre el oleoducto y una exhaustiva gama de armas de fuego, desde pistolas con silenciador a rifles de asalto de batalla, estamos convencidos de que el juego pretende mantener todo el equipo y armamento de la película, además de algunos regalitos adicionales.

Aunque el equipo tenía sus reservas sobre si contamos o no algunas especificaciones precisas tan pronto, Breen tiene una promesa que tranquilizará a los más tecnófilos. «Artilugios, artilugios, artilugios y más artilugios. Los artilugios y la División Q desempeñarán un papel esencial en *TWINE*. Bond tendrá un montón de accesorios a la última, de los que tendrá que echar mano para superar los obstáculos. «Te contaría más, pero estamos rodeados de duras medidas de seguridad.» Y en voz baja, añade: «Digamos que tenemos algunas sorpresas escondidas bajo la manga.»

El reportero de *PSMag* intentó por todos los medios mirar bajo la manga en cuestión, pero no pudo ver ningún dispositivo de localización magnético ni ningún dardo tranquilizante activado con la muñeca. Sin embargo, la mayor parte de accesorios del film serán la mar de útiles en el contexto del juego. Como, por ejemplo, las Gafas de Sol Detectoras: además de darle a Bond las indicaciones necesarias en un casino a reventar de gente gracias a los rayos X, le permiten detectar las armas escondidas en las pistoleras situadas bajo los sobacos y descubrir qué invitados son, en realidad, matones de Valentin.

Otra cosa notable de *TWINE* es que, por lo que hemos visto hasta ahora, todos los niveles son enormes y están rebosantes de detalles. Para construir un mundo tan complejo en un juego, el equipo realizó un movimiento inesperado y se hizo con la licencia para utilizar el motor de gráficos del impresionante *Quake III*, de id Software. Dado que en el pasado EA siempre había confiado en la experiencia de su equipo, este paso sin precedentes sorprendió a mucha gente en la industria. Sin embargo, hay razones de peso para tomar una decisión así. Tal y como dice Breen, «¿Para qué luchar contra un ganador? Utilizar el motor de *Quake III* nos asegura la mejor tecnología en el mejor momento.»

Nada que decir contra la calidad de los gráficos producidos por el moderno motor de id Software para PC, y además este pacto convertirá a EA en la primera compañía que lo ha llevado a PlayStation2. Otro punto a favor es que la mayor parte de la programación ya está hecha, lo que permitirá a los programadores concentrarse en el diseño del juego. «Formar equipo con id Software nos permite centrarnos en el contenido del juego más que en los avances tecnológicos.»

Tremendo

Que utilicen el motor de *Quake III* no significa que el juego vaya a ser igual, lógicamente. Después de planear un estilo muy diferente de *shooter*, el equipo de desarrollo está creando ya su propio código para los *scripts* de inteligencia artificial y los niveles. El argumento de la película es, obviamente, el punto de partida para el diseño de cada nivel, sin embargo... ¿cuándo es mejor saltárselo por el bien de la jugabilidad?

«Lo primero y más importante: queremos conservar los elementos esenciales de Bond,







Las localizaciones exóticas son imprescindibles. Hasta ahora, sabemos que *TWINE* transcurre en el Cáucaso, en Estambul, en Baku y en este aeropuerto





«Utilizar el motor de *Quake III* nos asegura la mejor tecnología de forma muy oportuna...»

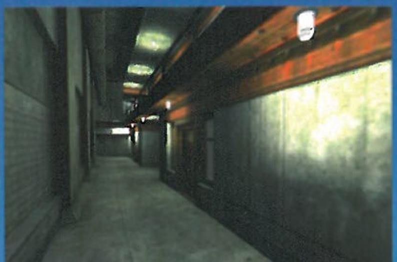
es decir, acción inteligente, lo último en artilugios, localizaciones exóticas, mujeres guapas y vehículos de ensueño», afirma Breen. «Con eso en mente, nos hemos centrado en puntos argumentales clave dentro de la historia y luego le hemos añadido más actividades y experiencias típicas de los juegos.»

Un ejemplo de este tipo de punto argumental dentro de la película es el fragmento en que los hombres de Renard matan a los trabajadores en una sección apartada de un oleoducto y colocan una carga nuclear dentro. Entonces, Bond y Christmas Jones tienen que ir hasta allí para desarmar la bomba.

«En el juego elegimos mantener el episodio de la desactivación de la bomba porque era una parte esencial del argumento, pero añadimos una instalación entera alrededor del oleoducto», explica Breen. «Esto nos dio un entorno mucho más grande para la acción y exploración, y no diverge de la trama en ningún aspecto significativo.»

Vale la pena puntualizar, para los que no la hayan visto aún, que *TWINE* tiene un argumento algo más enrevesado que las típicas excursiones de Bond. «Hemos intentado conservar los acontecimientos dramáticos necesarios para seguir el guión de *El Mundo Nunca es Suficiente*», dice Breen. «Sin embargo, el juego tiene que estar dividido en misiones, y eso nos obligó a centrarnos sólo en las ubicaciones y situaciones más importantes. Tenemos que omitir algunas escenas menores por la sencilla razón de que no podemos incluirlas todas. Incluso si fuera posible, es prácticamente imposible conseguir una jugabilidad divertida alrededor de todos los acontecimientos de una película.»







Los fans de las armas se van a poner las botas. Están asegurados la PK99, un rifle de asalto BGK-74 (con lanzagranadas) y un rifle de asalto A-36 de gran alcance

Estrategias a la carta

Aunque tu misión puede parecer simple al principio, es probable que *TWINE* le dé la vuelta a la tortilla y te obligue a afrontar algunos problemas inesperados. A veces sirve para plantear uno de esos improvisados puzzles, pero en otras ocasiones responde a razones de integridad narrativa. Bren cita como ejemplo la escena de la bomba en la película. «En Kazajistán, Bond intenta evitar que los malos roben la bomba. Pero, obviamente, ¡es indispensable que lo consigan para que la historia continúe! En un juego no podemos darle al jugador un objetivo que no pueda conseguir, de modo que evitar que los malos le echen el guante a la bomba no puede ser uno de ellos.»

Puesto que *TWINE* es uno de los primeros juegos occidentales desarrollados para PS2, *PSMag* sentía curiosidad por preguntar al equipo sobre la nueva consola de Sony. ¿Qué diferencias hay entre crear para PS2 y para PlayStation?

«Bueno, en una podemos usar el motor de *Quake III* y renderizar más polígonos que en un PC. Concentrarse en los detalles del personaje y en su comportamiento es algo que podemos seguir desarrollando. La PS2 es una bestia tan poderosa que nuestras limitaciones se limitan, básicamente, al tiempo del que disponemos, y no a las posibilidades que imaginamos.»

Los detalles técnicos aún no está muy claros, pero lo que sí parece evidente es que el equipo se decanta por la sensibilidad del *stick* analógico del Dual Shock para conseguir mayor precisión con las armas. En medio de un tiroteo, por ejemplo, es de suponer que un disparo en la cabeza será mucho más dañino que una herida superficial o en las extremidades.

También prometen un modo Deathmatch para cuatro jugadores a pantalla partida. No obstante, ¿qué hay de las partidas *on-line*? Bren admite que todavía queda mucho que experimentar e investigar para explotar al máximo las características más avanzadas de la nueva consola. «Uno de nuestros objetivos principales es soportar el modo multijugador. Aún estamos en una etapa de indagación de las capacidades de PlayStation2.»

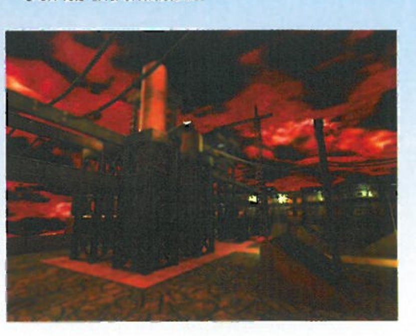
Los tenemos acorralados y no les permitiremos esquivar la gran pregunta final. Irremediablemente, cualquier juego de Bond en primera persona tendrá que medirse con el *GoldenEye* de N64. ¿Es una comparación justa?

Bren concluye. «¿Justa? La vida no es justa. En *GoldenEye* se hicieron muchas cosas bien. Es cierto que lo hemos estudiado, pero con igual atención que otros juegos de éxito con el mismo punto de vista. Se trata de un nuevo género para los juegos de consola, pero con el que el equipo está familiarizado. De hecho, contamos con algunas figuras legendarias de la construcción de niveles para este punto de vista, en los que confiamos ciegamente para hacer de *TWINE* un producto comparable (sino mejor) a *GoldenEye*.» Una afirmación arriesgada que confía poder demostrar.

Con un protagonista de tal renombre internacional y una película de acción que por una vez merece cobrar vida, parece que *El Mundo Nunca es Suficiente* va a ser el juego de Bond que todos estábamos esperando. ■



Entre los aliados de Bond se encuentran Christmas Jones, Q, M y el novato R (interpretado por John Cleese)



Distribuidor: Sony
Fabricante: Studio 33
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Destruction Derby Raw

MENOS CHICANES Y MÁS CARROCERÍAS ABOLLADAS... ¿ALGUIEN SE APUNTA A OTRA VUELTA EN UNOS AUTOS DE CHOQUE MÁS GRANDOTES?



Raw, el más agresivo de los *Destruction Derby*, es a las carreras lo que *ECW* a la lucha libre



G*ran Turismo 2*, ¿eh? Sí, está bien, pero no puedes arrojar a otros coches desde lo alto de un rascacielos. O abrirte paso a codazos en un atasco mediante una derrapada lateral con el freno de mano para situarte en el pelotón de cabeza. O hacer el loco por un ruedo golpeando triturando y babeando y haciendo saltar capós a diestro y siniestro.

Han pasado casi cuatro años desde la última encarnación de *Destruction Derby* y, por suerte, *DD Raw* dista de ser una simple actualización maquillada del viejo favorito de cualquier loco del volante (y recalcamos lo de «loco»). Es un juego de carreras mucho más equilibrado que toma como inspiración tanto a *GT* (en los aspectos serios y en el hecho de mejorar el coche) como la adrenalítica temeridad de *Driver*.

Y es que nos esperan muchos Muchos, pero que muchos modos. El amigo más inseparable de tus tarjetas de memoria va a ser el modo Smash: compra un coche cualquiera de los que dispones al principio, modifícalo y hazlo correr por una serie de pistas a cuál más tortuosa. Consigues puntos en función de la espectacularidad de los choques y la posición en la que termines la carrera. Tras cada carrera, los puntos se convierten en dinero, que puedes usar para trucar tu cacharro destartalado y transformarlo en una máquina mortífera o bien en un auténtico cohete. El truco está en hallar un equilibrio entre correr y machacar y, dado que no puedes progresar sin un coche apto para circular, has de apoquinar todo el rato por los desperfectos. ¿Que no has ganado suficiente pasta para recuperarte de un siniestro total? Pues se acabó la partida. La diversión extra en el modo Smash reside en personalizar al máximo tu vehículo y luego llevarte la tarjeta de memoria a casa de un amigo para transferir esa bestia a uno de los modos multijugador...

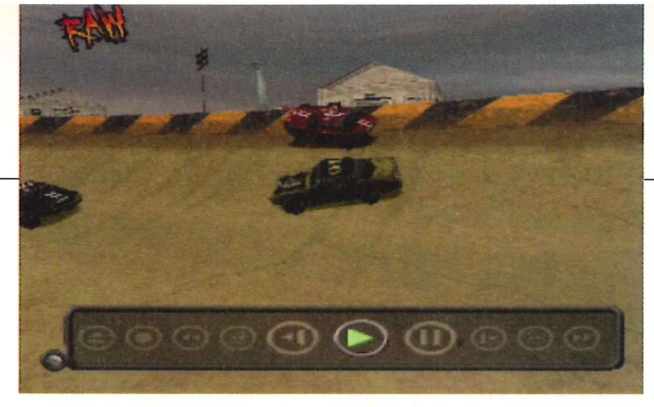


«Te sitúa en el centro de la pista con coches empeñados en destruirte»

Pass Da Bomb (Pasa la bomba) es el típico juego de la peste. Un coche lleva una bomba que pasa a otro al chocar. ¿Te imaginas lo que le pasa al último que lleva la bomba cuando explota? La diferencia es que cuanto más tiempo lleves la bomba, más puntos cosechas. Es muy divertido porque vas paseándote por ahí en una zona tranquila para luego, en el último instante, lanzarte contra un hatajo de vehículos que se dispersan como el rayo.

El mejor de los modos multijugador es Skyscraper (Rascacielos).





El modo de repetición, pese a parecer un tocata de baratillo, te permite disfrutar de tus mejores trompazos desde diversos ángulos de cámara

Circula con cuidado por la azotea de un rascacielos, tirando a los rivales por la cornisa. El último que permanezca arriba gana. ¿Cuál es la trampa? Si te aventuras demasiado cerca del precipicio, los coches de la CPU (y los demás humanos, fijo) se confabularán para echarte. Cuantos más coches más follón, claro, pero es mejor con sólo uno o dos amigos pegando brincos como posesos.

Aquellos de espíritu menos competitivo deberían escoger Assault, una opción de equipo en la que tu coche personalizable debe conducir a un Jeep lento pero robusto controlado por el ordenador hasta la línea de meta, a la vez que desbaratas los intentos del segundo jugador por desorientarlo y haces lo propio con su Jeep.

Todo fluye con una suavidad sorprendente, sin apariciones súbitas y con un diseño de circuitos tan diabólico como es menester: cantidad de atajos, saltos, rutas secretas, curvas peraltadas... Conforme los coches sufren daños, se van soltando las partes, los paneles humean y, al final, la cosa queda reducida a un amasijo de metal crepitante. El motor de gráficos ha sido remozado, con sombreado en tiempo real, rasgos propios de cada estación y un nivel de detalle en las pistas mucho más convincente; cuanta más resolución, más clase. Competirás en un total de 31 recorridos a través de barro, nieve, hierba, asfalto y en una gran variedad de entornos (bosques, edificios de aparcamientos, e incluso unos claustrofóbicos túneles de alcantarillado).

En Studio 33 admiten que *Driver* ha sido la mayor influencia. A los anteriores juegos de *DD* se los criticó por inclinarse demasiado hacia la destrucción en detrimento de la carrera o al revés. Esta vez, las instrucciones eran poner ambos factores al mismo nivel; igual que en *Driver*, donde los retos más largos requieren unas buenas dotes de conducción y las misiones más modestas demandan un enfoque más en plan «¡Paso, que voy!». El manejo en general recuerda enormemente a *Driver*, y la mejora en la IA de los coches rivales también es apreciable: algunos tratan de interponerse en tu camino mientras que otros corren a toda pastilla. La opción Armageddon del modo Destruction Derby es perfecta para pulir tus tácticas de choque. Es casi un modo de entrenamiento que te sitúa en el centro de un ruedo rodeado de una docena de coches empeñados en destruirte. Cíñete al objetivo de mantenerte con vida tanto como puedas o líate a piños con los demás.

Tal vez hoy día haya títulos de carreras para PlayStation como para parar un tren, pero aun así no hemos quedado muy impresionados. No es para puristas de la simulación (mejor que sigan fieles a *Gran Turismo* o *F1 2000*) pero, si no se es muy puntilloso con lo de tener una cilindrada de manual, *Destruction Derby Raw* bien podría resultar ser el juego definitivo de violencia al volante.

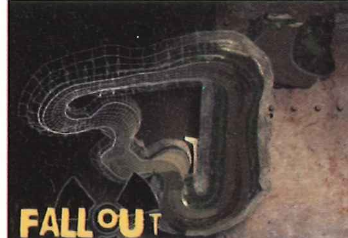
ATENTO A...

LOS BORDES DE LOS EDIFICIOS, BÁSICAMENTE...



Quizá estemos ante la mejor opción multijugador en la historia de los juegos de carreras. Atraviesa el helipuerto a lo bruto. Atrae a los demás coches al borde, tíralos abajo y evita que te echen a ti. Chilla, suelta tacos, vierte tu refresco sobre tu amigo como quien no quiere la cosa. Y así toda la tarde...





Los circuitos se presentan en múltiples formas y diferentes tamaños, y cada pista supone un reto distinto







LO MEJOR

- Gráficos mejorados
- Cantidad de modos distintos
- Equilibrado

LO PEOR

- Sin editor de pistas
- Poca simulación para algunos
- El control es bastante caótico

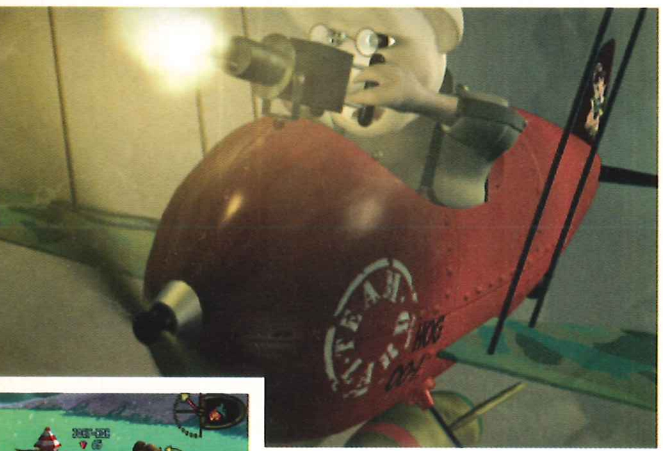
PREVIO AVISO

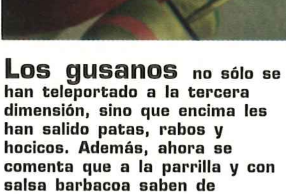
Supone un auténtico avance, y no una puesta al día con trampa al estilo *FIFA*. De una variedad asombrosa y con un auténtico cuidado por el detalle en las partidas multijugador. *Fans* de las carreras en busca de sensaciones fuertes: alegraos. *Fans* de la simulación en busca de autenticidad: deprimíos.

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Hogs Of War

CON UNOS PERSONAJES TAN MARRANOS, INFOGRAMES SE DISPONE A METER EL HOCICO EN EL NEGOCIO DE LA GUERRA...









Los gusanos no sólo se han teleportado a la tercera dimensión, sino que encima les han salido patas, rabos y hocicos. Además, ahora se comenta que a la parrilla y con salsa barbacoa saben de muerte...

Humor en los juegos... Basta que los recuerdos nos lleven hasta *Gex 3D* y sus intentos de disfrazar una jugabilidad mediocre con una voz en *off* para, supuestamente, partirse de risa. Cuando Infogrames describió *Hogs Of War* como «*Worms* en 3D, pero con cerdos, gags y unas voces de locura», no era de extrañar que los órganos internos empezasen a rebelarse.

Sin embargo, a pesar de la fijación de *Hogs* con todo lo relativo a los cerdos, en realidad estamos ante un variante la mar de entretenida y muy afinada basada en el consabido esquema de «el último bicho rosa en tenerse en pie, gana» que tanta fama le ha reportado a *Worms*.

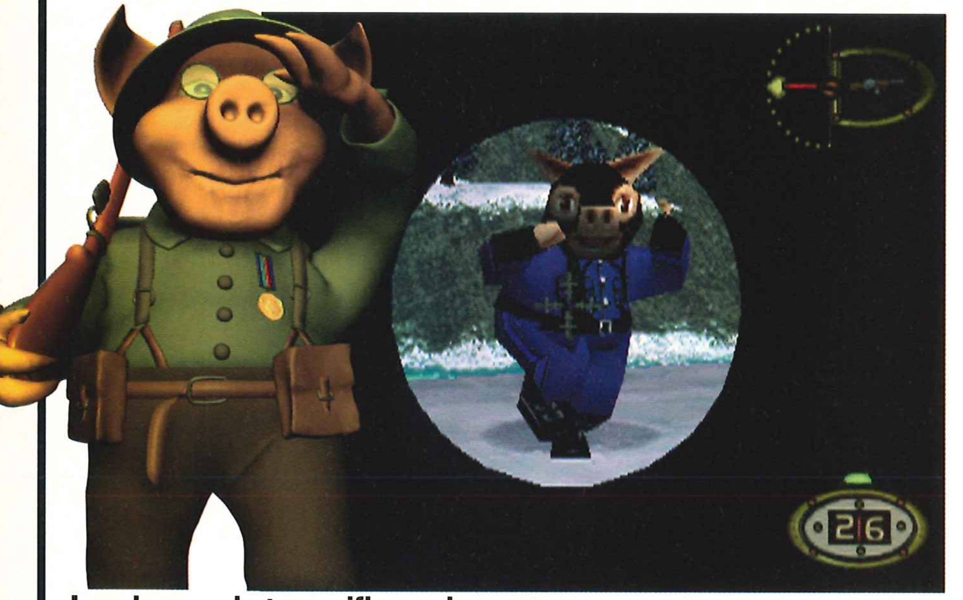
Cinco facciones de cerdos se han lanzado a pelear por las reservas de bazofia del mundo. Así pues, te toca seleccionar una unidad de cuatro cochinos (con perdón) y adoptar el papel del destacamento inglés, alemán, japonés, francés o ruso repartidos por 25 zonas de guerra diferentes, cada una presentada en 3D. *Hogs of War* va más allá de la idea básica de *Worms,* pero sin dejar a un lado la simple —e impredecible— jugabilidad. De este modo, y a pesar de que la acción por turnos y de un sistema de armas la mar de conocidas, su variado arsenal con más de 50 componentes también ofrece combates cerdo a cerdo, disfraces y marranos con distintas habilidades.

«Cinco facciones de cerdos se han lanzado a pelear por las reservas de bazofia del mundo...»

Parece que *Hogs of War* será una entretenida ración de locura servida en bandeja de plata. A pesar de que todavía desconocemos si el doblaje español va a estar a la altura de los desternillantes —y a veces cargantes— comentarios en inglés, no nos cabe duda de que estamos ante una de las ideas más innovadoras que verán la luz este año.

ATENTO A...

EL COMPLICADO SISTEMA PARA APUNTAR



Los lanzacohetes, rifles y bazucas están equipados con un sistema de mira telescópica que permite afinar la puntería y a la vez resalta la calidad de los escenarios en 3D. Al seleccionar cualquier arma, los jugadores deben utilizar los botones laterales para elegir una vista. En cuanto hayas fijado tu objetivo, la cámara se centra en mostrar el ataque final en todo su esplendor. No obstante, si un jugador tarda demasiado en apuntar, la vista empieza a ser más difícil de controlar, a causa del evidente nerviosismo del cerdo.

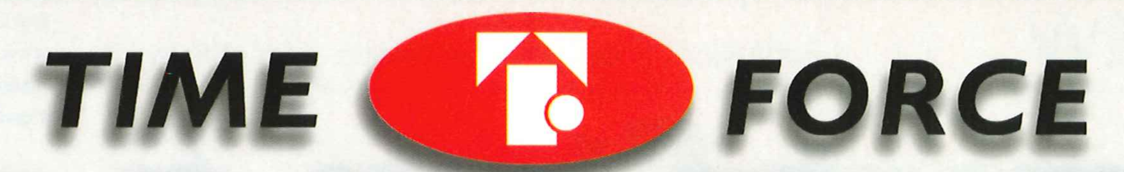


LO MEJOR
- Enorme surtido de armas
- Controles fáciles
- Modo multijugador buenísimo

LO PEOR
- Algunos niveles son demasiado largos
- Le falta inmediatez

PREVIO AVISO
Infogrames prometió un *Worms* en 3D, y *Hogs of War* es eso. El paso hacia las 3D ha permitido al equipo de Sheffield reconvertir una idea muy simple y explorar una fuente inagotable de nuevos caminos. *Hogs* no deja una piedra sin levantar en su búsqueda de innovación.

RELOJES



9777-01M
Aluminio



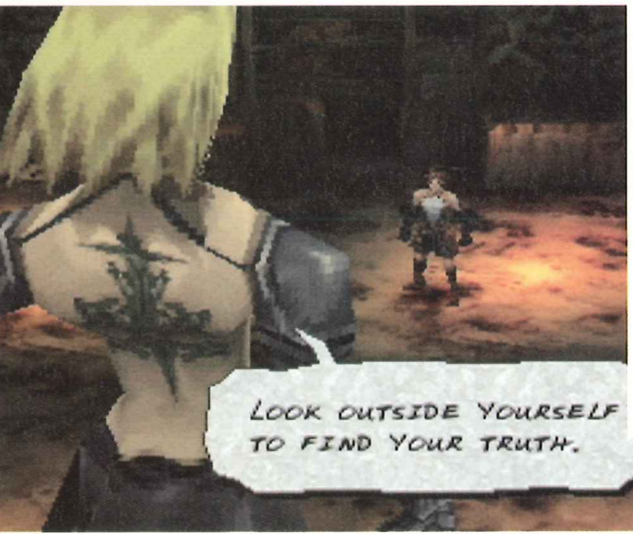
ULTIMATE CONCEPT WATCHES

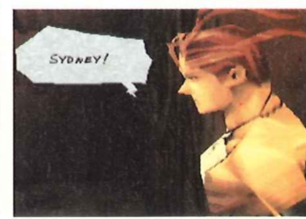
TIME FORCE ESPAÑA • Tel: 91 594 04 31 Registered trademark by TIME FORCE AG of SWITZERLAND

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: Squaresoft
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Vagrant Story

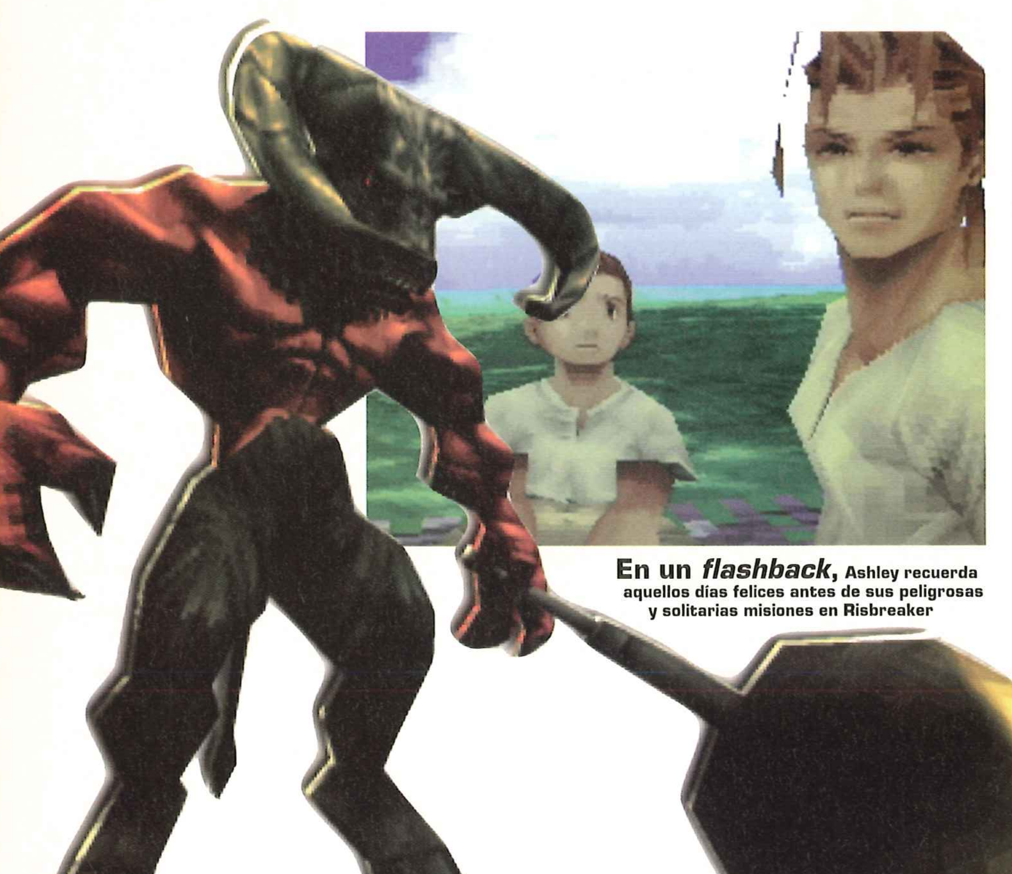
¿UNA «HISTORIA DE VAGABUNDOS»? UNA ADAPTACIÓN MÁS CORRECTA SERÍA «CUENTO DE UN VIAJERO», AUNQUE SEGURAMENTE EL TRADUCTOR SE HABÍA TOMADO UN PAR DE COPAS...







Congela cualquier escena de este argumento de increíble animación y las influencias del cómic son evidentes



En un *flashback*, Ashley recuerda aquellos días felices antes de sus peligrosas y solitarias misiones en Risbreaker

¿Con qué frecuencia te topas con un juego que rezuma intriga por todos los poros incluso antes de la primera escena? *Vagrant Story* te pone al día: Ashley Riot, de la sección Riskbreaker del VKP, es un hombre buscado y perseguido, acusado de asesinar al parlamentario Duke Bardorba. La acción empieza una semana antes, cuando el agente Riot intenta liberar la mansión Bardorba y salvar al hijo de Duke de manos de los fanáticos Mullenkamp.

¿Qué sucede durante ese período de tiempo? Eso es lo que tienes que adivinar en la piel de Riot. *Vagrant Story* combina buenas ideas antiguas de un modo tan inteligente que consigue ofrecer un producto con tintes frescos, nuevos y modernísimos. Te encontrarás con una gama de armas impresionante, aunque también tendrás la posibilidad de desmontarlas y crear nuevas. Hay puzzles con bloques de los días en que la aventura isométrica era la reina, pero renderizados con diferentes tipos de la forma más astuta que puedas imaginar. Sorprendentemente, estamos ante un juego de Square que casi no contiene secuencias de vídeo. Pero tranquilo, hay una explicación: no abundan únicamente porque las escenas utilizan el propio motor 3D del juego, y lo usan tan condenadamente bien que te sientes totalmente sumergido en el mundo de Lea Monde.

En vista del carácter cinematográfico y la acción desenfrenada del resto del juego, el uso de los bocadillos (sí, esa especie de nubes en que aparece el texto) propios de las tiras cómicas en lugar de diálogo real resulta algo contradictorio. El hecho de que las animaciones faciales articulen las palabras con una sincronización labial perfecta hace que los silencios sean mucho más significativos. No obstante, el productor Jun Akiyama justifica la decisión: «El diálogo aparece escrito, de modo que los jugadores puedan hacer avanzar la historia tan rápida o lentamente como les apetezca». Aunque no sea un juego larguísimo, la idea es que, en cuanto te lo acabes, juegues de nuevo unas cuantas veces, hasta que te hayas conseguido pasar las partes contrarreloj, pateado el 100 % del mapa y aprendido a dominar todas las armas.

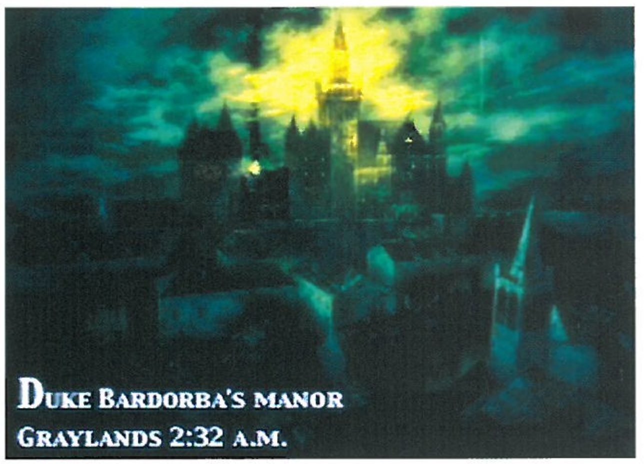
«Te sientes totalmente sumergido en el mundo de Lea Monde»

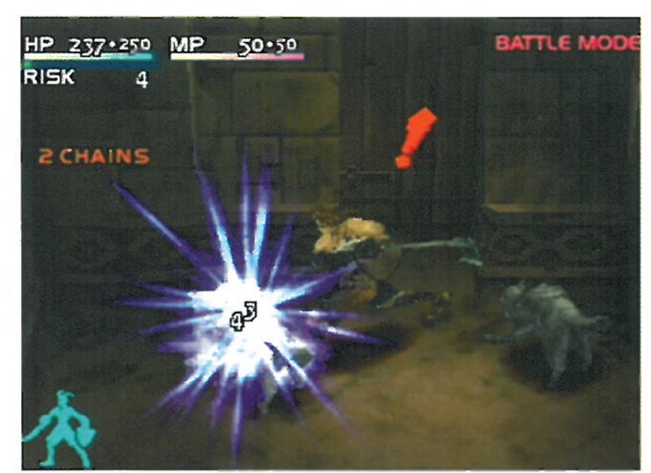
El único punto de fricción para los forofos de la acción podría ser el sistema de combate, una extraña mezcla de acción y jugabilidad con menús típica de un JDR que recuerda a *Parasite Eve*. Cuando se te acerca un enemigo, sacas el arma y pausas el juego. Entonces puedes manipular la cámara para examinar a tus contrincantes en 3D y una parrilla esférica muestra el alcance de tu ataque. Por último, puedes cargarte a tu enemigo apuntando a una parte específica del cuerpo. Los ataques a las piernas impiden el movimiento, por ejemplo, mientras que un tiro en la cabeza evita que la víctima pronuncie las palabras de un conjuro.

Si el primer golpe hace diana, puedes intentar prolongar el ataque con unos combos en cadena. Para conseguirlo, tendrás que pulsar más botones de ataque



Al descubrir una nueva parte del juego, es difícil no empezar a dar vueltas y más vueltas para quedarte con todo (puedes pausar el juego para conseguir una vista en primera persona). La increíble atención que Square ha prestado a los detalles se palpa durante todo el juego





coordinándolos de forma adecuada, como en una cadena *Tekken*, y el resultado dependerá de las habilidades en cadena que le asignes a los botones (se pueden adaptar a gusto del consumidor). Estos mismos botones también se pueden usar de forma defensiva, para esquivar golpes o rechazar conjuros. Pero cada cadena que realices con éxito hará aumentar tu medidor de Riesgo y, cuanto más riesgo tengas, menos daño harás y más daño te harán a ti.

«No nos interesa orientar nuestro trabajo hacia un género en concreto», afirma Yasumi Matsuno, que describe el baturrillo de estilos de juego como un intento de inyectar algo de originalidad a un mercado saturado de secuelas. «El enfoque de este juego es fruto de una percepción del diseño y unas ideas propias de nuestro equipo; no nos planteamos un producto convencional. Puede que parezca normal, pero es algo que se ha empezado a perder en la industria de los juegos. Creemos que es importante regresar a nuestros orígenes en cuanto a un diseño de juego natural, incluso espontáneo.»



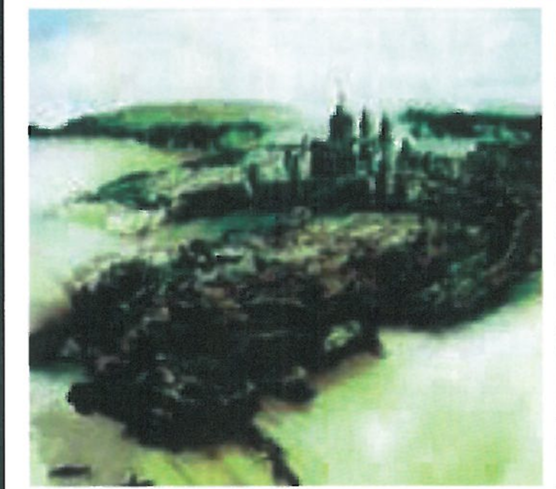
A pesar de la impecable *review* (40/40) de la revista Famitsu, en Japón *Vagrant Story* no empezó a vender millones y millones de copias automáticamente. Pero Matsuno puntualiza: «Si *Final Fantasy* es la versión en juego de una producción de Hollywood, entonces *Vagrant Story* es un filme independiente que sólo ponen unos cuantos cines selectos». Pues a *PSMag* le apetece una sesión de cine alternativo...

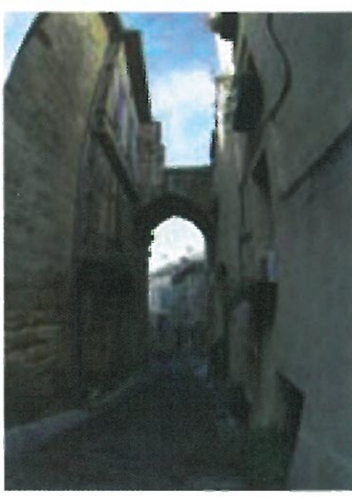


El secreto de los combos en cadena es aporrear los botones siguiendo el ritmo correcto. El número de animaciones es abrumador

ATENTO A...

LA IMPRESIONANTE INTEGRIDAD ARTÍSTICA DE SQUARE





Una de las ventajas de trabajar para Square es que tienes vacaciones pagadas con propósitos puramente inspiradores. En este caso, por ejemplo, el equipo de diseño se dio una vuelta por Francia y se basó en Saint Emilion, una pequeña aldea de Burdeos, para recrear la elegancia ruinosa de los ambientes medievales de *Vagrant Story*. «Las desgastadas piedras empleadas en las edificaciones eran la encarnación perfecta de lo que habíamos imaginado para Lea Monde.» Puede sonar a fácil, pero cuando el artista Akihiko Yoshida describe cómo el equipo consiguió elaborar una auténtica arquitectura en 3D siguiendo «el método tradicional de trabajo que se basa en técnicas artesanales con dos dimensiones», uno se da cuenta de por qué Square domina el cotarro.



LO MEJOR

- 100% alucinante
- Buenas opciones de combate
- Jugarás hasta la saciedad

LO PEOR

- Sin diálogos hablados
- Efímero
- Complicado en ciertos puntos

PREVIO AVISO

Los combates en que la acción se congela pueden decepcionar a los más puristas de la aventura/acción, pero cualquier jugador con la más mínima idea de la estrategia «rolera» debería seguir el progreso de *Vagrant Story* con interés. Tiene muy buena pinta. Mucha

Distribuidor: Sony
Fabricante: PictureHouse Software
Jugadores: Uno
Disponible: Septiembre

Terracon

¿QUÉ TE PARECERÍA CONVERTIRTE EN VENUSIANO Y SALVAR A TU RAZA DE LA AMENAZA DE LA EXTINCIÓN?



Los escenarios son tan grandes y están tan repletos de objetos que te será casi imposible descubrir todos los secretos

El famoso agente Mulder no andaba tan desencaminado, cuando dijo que los humanos descendíamos de los extraterrestres. Basta con echar un vistazo a nuestro alrededor para darnos cuenta de que hace mucho tiempo que los alienígenas están entre nosotros.

Esto explicaría bastantes cosas, como el increíble éxito de los Teletubbies o la curiosa supervivencia musical de Leticia Sabater. En cualquier caso, si hay algo que llama la atención, es la fascinación que despiertan en nosotros las historias de seres venidos de otros planetas. Tanto es así, que incluso Sony se ha aventurado a lanzar un curioso juego de alienígenas llamado *Terracon*.

Se trata de una divertida aventura en 3D, en la que tienes que convertirte en Xed, un simpático venusiano elegido para salvar a su planeta de la destrucción. Al parecer, un malvado ser de inteligencia artificial llamado Terracon pretende destruir todo lo que los venusianos habían construido. Su propósito es tomar el control del planeta, eliminando toda forma de vida. Para ello, ha creado un poderoso y sofisticado ejército de máquinas, que absorbe la materia de las cosas para convertirla en «Genergía» (algo así como el combustible del que se alimentan todas las máquinas en Venus). Tu misión es buscar nueve cartuchos que están distribuidos por todo el planeta, y llevarlos hasta un satélite que hay en el espacio. Estos cartuchos activarán un sistema de defensa que destruirá a Terracon, acabando con sus fechorías de una vez por todas.

Para llevar a cabo esta dura misión, cuentas con una pistola de Genergía muy versátil, con la que puedes hacer frente a tus enemigos, así como generar materia cuando lo necesites. Dispones de un modo de entrenamiento, en el que puedes familiarizarte con todos los elementos que encontrarás en los escenarios. A medida que avances hacia nuevos niveles, los escenarios serán más grandes, con más enemigos, obstáculos y secretos. Para que no te pierdas, dispones de un radar que te dirigirá directamente hacia el cartucho que andas buscando, y cuando lo hayas encontrado, te guiará hacia la baliza de aterrizaje. Allí, te espera una nave para llevarte de vuelta al satélite, donde debes dejar tus cartuchos para poner en marcha el sistema de defensa. La combinación de aventura, disparos y sencillas secciones de plataformas, puede ser muy sugerente.

«Dispones de un radar con forma de flecha...»

No obstante, todavía está por ver si la variedad de escenarios, obstáculos y secretos será suficiente para paliar una acción tan repetitiva.

ATENTO A...
LOS CARTUCHOS



Tu misión principal es conseguir los cartuchos necesarios para activar el escudo de defensa, y destruir así a los Terracon



LO MEJOR
- Escenarios enormes y definidos
- Control sencillo, ágil y preciso
- Banda sonora de auténtico lujo

LO PEOR
- La acción es algo repetitiva
- Demasiado fácil de dominar
- El argumento parece algo trillado

PREVIO AVISO

Un juego bastante original, y muy divertido. Los escenarios son grandes y definidos, el movimiento es muy suave, y la presentación está cuidada con gran detalle. Sin embargo, su argumento manido y su acción repetitiva quizás acaben convirtiéndolo en un juego más.



Multi Tap

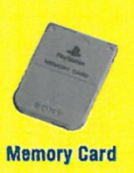
Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.



Todo el **PODER**
en tus **MANOS**


G-CON 45

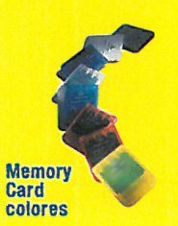
Link cable



Memory Card


Euro AV cable


DualShock colores

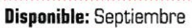

Ratón


Memory Card colores


RFU Adapter

www.playstation.es

Distribuidor: Codemasters
Fabricante: Codemasters
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Septiembre





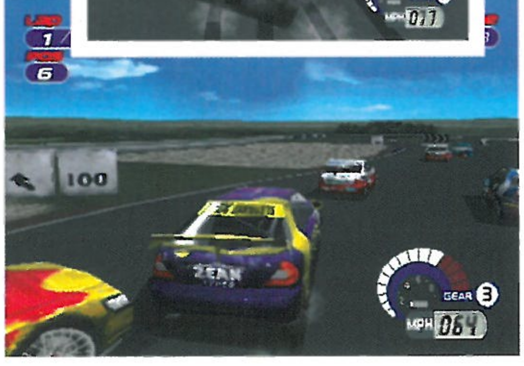
WTC World Touring Cars

LAS MEJORES IDEAS DE TODOS LOS JUEGOS DE CONDUCCIÓN DE LA HISTORIA, REUNIDAS EN UN TÍTULO BONITO (AUNQUE PROPENSO A LOS ACCIDENTES) QUE AMENAZA LA SUPREMACÍA DE *GT2*



La inclusión de escuderías imaginarias es un precio pequeño a pagar, si se tiene en cuenta la variedad de circuitos y coches de *World Touring Cars*





La sorprendente decisión de Codemasters de abandonar la licencia de *TOCA* para dar un toque internacional a su último título de conducción ha comportado la desaparición de los auténticos equipos, nombres de pilotos y reglamentos de competición. No es una decisión habitual, porque muchos videojuegos actuales se basan en licencias conocidas, pero es una decisión admirable y que tiene sus motivos. Los diseñadores del juego pensaban que en *TOCA 2* habían aprovechado al máximo el formato de las carreras británicas de turismos y que, para recrear fielmente la temporada de este año, habrían tenido que incluir los mismos circuitos y menos coches que en la entrega anterior.

Sin embargo, Codemasters se ha agarrado al realismo como un perro hambriento a un hueso, y aunque las escuderías incluidas no sean del todo auténticas, los coches que las componen se han basado realmente en distintos turismos de todo el mundo. Esta vez, a las versiones especiales para competición de los típicos Ford Mondeo o Vauxhall Vectra, se unen modelos estadounidenses y japoneses como el Chrysler 300 M y el Mitshubishi Galant; al final puedes elegir entre un total de 50 purasangres. También hay coches menos convencionales pero igual de molones, como el famosísimo Subaru Impreza, el fantástico Audi TT y, por supuesto, el potente Dodge Viper.

Aunque este título es algo menos difícil de dominar que los demás juegos de *TOCA*, no es fácil conseguir que tu coche llegue intacto a la meta. A diferencia de *Gran Turismo 2*, donde puedes echar a un lado a tus contrincantes a base de golpes, en *WTC* este tipo de contacto suele reducir drásticamente tus posibilidades de éxito. Pero los choques no siempre son culpa tuya. Al igual que el deporte que lo inspira, *WTC* es tremendamente competitivo y los pilotos de la CPU no se lo piensan dos veces antes de hacerte volcar, si así van a conseguir adelantarte. Al principio, puede resultar algo frustrante, pero en cuanto aprendes el arte de conducir de forma competitiva y desarrollas tus propias técnicas para apartar del camino a tus rivales, *WTC* se vuelve muy interesante.

Está claro que este juego no es *Destruction Derby*, pero sería una

> **«Igual que el deporte real, *WTC* es muy competitivo»**

lástima malgastar todos esos modelos de colisión tan realistas que han elaborado los diseñadores, ¿no? Las ventanillas y los faros se rompen, las piezas de la carrocería se caen y los capós salen disparados por los aires. Los efectos visuales de los destrozos de *WTC* son de un realismo increíble, e incluso existe una opción para que los continuos cambios en la forma de tu coche influyan en su comportamiento. Pero es mejor reservarla para cuando lleves un tiempo jugando.

Decir que *WTC* es difícil de dominar es quedarse muy corto. Es un bicho muy duro de pelar, aunque no por culpa del sistema de control. El control analógico de *WTC* es perfecto, y anima a utilizarlo correctamente en lugar de ponerse a aporrear el *stick* como si fuera el mando direccional. Pero después de años malacostumbrándonos con títulos algo limitados en este aspecto, cuesta un poco habituarse a la espasmódica conducción de *WTC*.

Gráficamente, *WTC* está a la altura de juegos como *GT2*, como demuestra la bonita recreación de Laguna Seca. En conjunto, se incluyen más de 20 circuitos preciosos,



Los coches pueden sufrir muchos destrozos. Es habitual ver un parachoques colgando; afortunadamente, son menos las veces en que tienes que desviarte para esquivar un capó que se ha soltado



Cada carrera implica una forma de conducir distinta y cada vez supone un nuevo reto llegar a la meta con el coche intacto

todos ellos muy distintos, tanto de aspecto como de estilo de carrera. Los circuitos del Grand Prix, como los de Monza, Hockenheim y Silverston, contrastan con los urbanos de Adelaida y Surfers Paradise. En cada uno hay que plantear de forma diferente la competición. Si obtienes una mala posición en uno de los circuitos urbanos, tendrás dificultades para avanzar cuando empiece la competición.

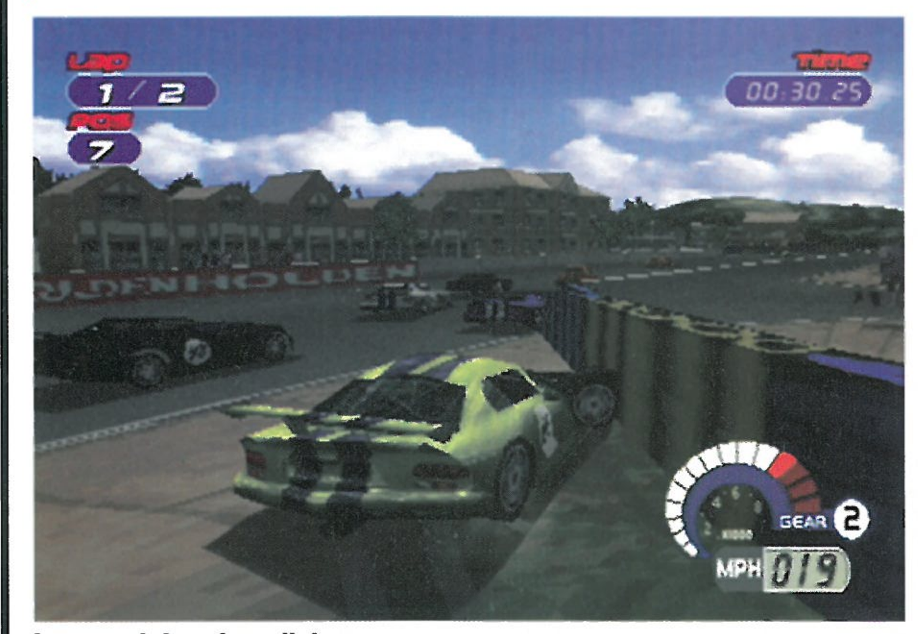
En las pruebas del modo multijugador la lucha es aún más cruel que en las individuales. Pueden participar hasta cuatro pilotos a la vez en unos enfrentamientos directos tan divertidos para jugar con los amigos como los de *Micro Maniacs* y *Crash Team Racing*. Aunque en este caso no se trata de frenar a los rivales con una extraña colección de armas, puedes hacerles mucho más daño que en otros títulos de conducción más finitos.

Este juego ofrece una gran variedad gracias a los cambios de tiempo y a la inclusión de carreras nocturnas. En Codemasters han diseñado expresamente unas texturas oscuras para las carreras que transcurren después del crepúsculo, y han creado los escenarios nocturnos más convincentes de la historia de PlayStation. También han incluido la dificultad de intentar mantener los faros intactos durante la carrera, ya que después de un par de golpes puedes perder la mitad de la visibilidad en las zonas más oscuras del circuito. Por supuesto, puedes seguir los faros traseros de los coches que van por delante de ti en la carrera, pero es mejor no seguir a nadie si puedes evitarlo.

Cuando se publique, *WTC World Touring Cars* debería constituir un importante paso adelante, no sólo en la serie de *TOCA*, sino en el conjunto del género de conducción. Tiene posibilidades para convertirse en el título de carreras más realista que se ha creado para PlayStation, con detalles como los armazones de protección y los pilotos en el interior de los coches, las bandadas de pájaros que pasan volando y el agua que se introduce en los neumáticos de las barreras y te salpica al golpearlos. Si creías que *Gran Turismo 2* era demasiado fácil, con *WTC World Touring Cars* tendrás ocasión de demostrar tu hombría. ■

ATENTO A...

¡LOS CHOQUES A 200 POR HORA!



Los modelos de colisiones de *WTC World Touring Cars* son los más impresionantes que se han visto en PlayStation. Cada vez que tengas un accidente, tanto si chocas contra una pared a 50 km/h como si lo haces contra un coche rival a 200 km/h, verás cómo la carrocería de tu coche se abolla, se arruga o se cae, según la magnitud del golpe



LO MEJOR

- Jugabilidad muy cautivadora
- Mucha variedad
- Control analógico perfecto

LO PEOR

- Complicado para algunos
- Escuderías imaginarias
- Se pierde muchas veces

PREVIO AVISO

TOCA 3 ha muerto: ¡larga vida a *WTC World Touring Cars*! No sólo supera a sus antecesores, sino que la mayoría de sus rivales se quedarán tragando el humo del tubo de escape en la misma línea de salida. Abróchate el cinturón, porque te espera una buena carrera.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Sugar&Rockets
Jugadores: Uno
Disponible: Septiembre

Chase The Express

UN EMBAJADOR SECUESTRADO, UN TREN EXPRESO, ARMAS NUCLEARES Y ENEMIGOS POR TODAS PARTES. ¿CREES QUE TENDRÁS TIEMPO PARA ABURRIRTE?



Los escenarios del exterior del tren son especialmente peligrosos. No sólo tienes que enfrentarte a los terroristas, sino que además tienes que evitar caerte del tren





Después de *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* y *Syphon Filter2*, y el más reciente y modesto *A Sangre Fría*, un nuevo juego de acción, intriga y espionaje se acerca a PlayStation. Se llama *Chase the Express*, llega de la mano de Sony y, por lo que hemos visto, se convertirá, sin duda, en una de las sorpresas más agradables de esta temporada. Si quieres saber cómo es, imagina una mezcla entre el argumento de *Alerta Máxima 2*, la tensión de un *Resident Evil* y la intriga cinematográfica de *Metal Gear Solid*. Todo, con increíbles gráficos en 3D, puzzles al más puro estilo Capcom y un sinfín de mercenarios enemigos que aparecen por todas partes. Si después de decirte esto, no te mueres de ganas de saber más cosas, deberías cuestionarte seriamente si te gustan los videojuegos.

Chase the Express da comienzo con una secuencia de vídeo espectacular, a caballo entre la escena introductoria de *Syphon Filter 2* y la del tren en el túnel de la película *Misión Imposible*. En ella, un lujoso expreso avanza en la noche desde San Petersburgo hasta París, escoltado por un par de helicópteros de la OTAN. En su interior, y con unas medidas de seguridad extremas, viajan un embajador francés y su familia. Todo marcha de acuerdo con lo previsto, y nadie parece presagiar lo que está a punto de ocurrir. De repente, un cruel comando terrorista, llamado «La Noche del Apocalipsis», asalta el tren a golpe de misil y ametralladora, derriba los helicópteros de custodia y toma al embajador y a su familia como rehenes.

El objetivo de los terroristas es exigir al gobierno francés veinte billones de dólares —nada más y nada menos—, y como medida de presión, además de secuestrar al embajador, han introducido en el tren una bomba nuclear. Sin embargo, lo que los mercenarios no saben es que esa noche trabajaba en la custodia del tren Jack Morton, el mejor y más brillante agente al servicio de la OTAN. Jack no sólo sobrevive al ataque, sino que, además, decide intervenir de inmediato.

A partir de aquí comienza una absorbente aventura de acción y suspense. Tu misión es rescatar al embajador y su familia, y echar a perder los malévolos planes de los terroristas. Para ello, tendrás que recorrer los quince vagones de este tren, resolviendo puzzles y disparando a los malos.

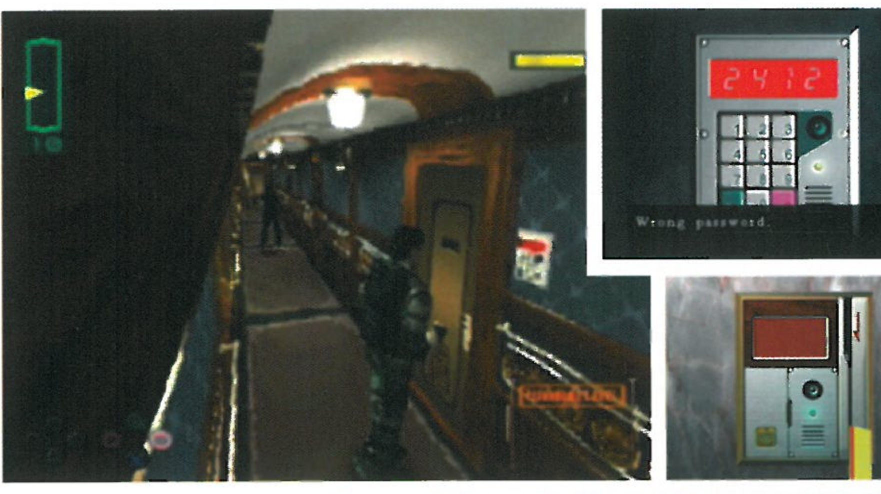
«El sistema de apuntado es muy eficaz»

El aspecto frío y sangriento de los escenarios (hay manchas enormes de sangre por todas partes), unido a una muy acertada banda sonora, contribuyen a la creación de una atmósfera de

La interfaz está muy bien diseñada, y gracias a ella sabrás cuando se acercan los enemigos, dónde estás situado dentro del vagón y la cantidad de energía que te queda

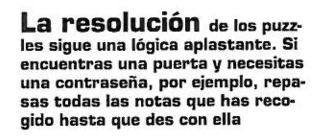












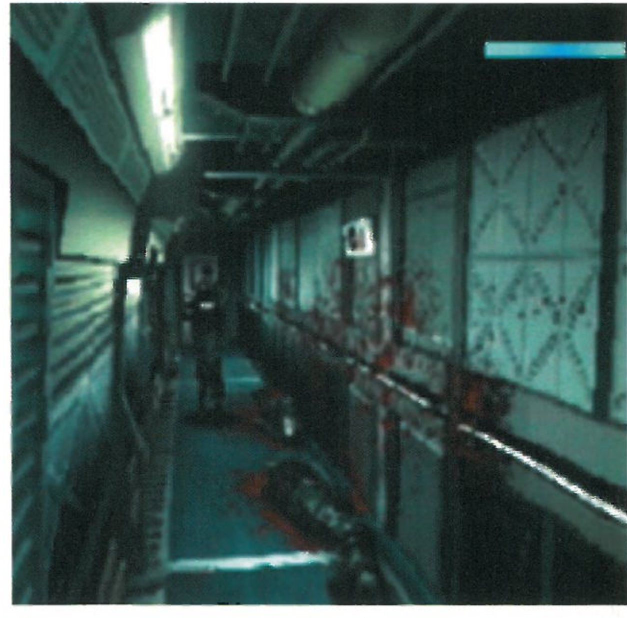
La resolución de los puzzles sigue una lógica aplastante. Si encuentras una puerta y necesitas una contraseña, por ejemplo, repasas todas las notas que has recogido hasta que des con ella



intriga muy lograda, que te mantiene en vilo todo el tiempo. Así, rondarás de un vagón a otro, recogiendo objetos y notas de papel para resolver los puzzles, hasta que llegues a un pasillo cualquiera y tropieces de repente con unos cuantos terroristas. Tras el susto inicial, comenzarás a disparar como un poseso, y al cabo de unos cuantos segundos volverá la angustiosa calma.

El control es muy completo, permite moverte de forma muy ágil para evitar los disparos de tus enemigos. Algunos de los movimientos que tu personaje puede llevar a cabo son tan variados como darse la vuelta de forma veloz, rodar por el suelo o agacharse y levantarse rápidamente. Además, el sistema de apuntado es muy eficaz, y te permite fijar la puntería sobre tu objetivo con un ligero movimiento del personaje. Básicamente, consiste en una diana que aparece sobre el cuerpo del enemigo cuando consigues apuntarle de forma certera. Esta rápida capacidad de reacción que te ofrece el interesante sistema de control, te permite tener ventaja sobre tus enemigos en todos los combates.

En cuanto al apartado gráfico, *Chase the Express* también está a la altura de las circunstancias. El juego cuenta con preciosos escenarios en 3D y detalles impresionantes como el parpadeo de los ojos del protagonista. El uso de cámaras de posición fija que siguen al



El aspecto del interior del tren es un espectáculo de muerte y destrucción: chorretones de sangre por todas partes, cuerpos destrozados, soldados muertos...

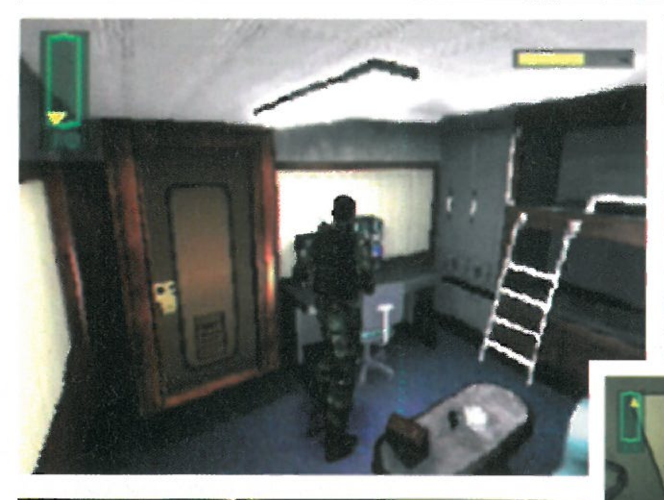
ATENTO A...

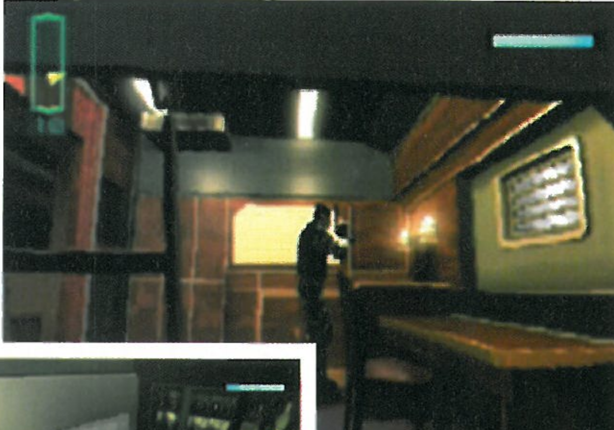
LA SECUENCIA DE VÍDEO INICIAL

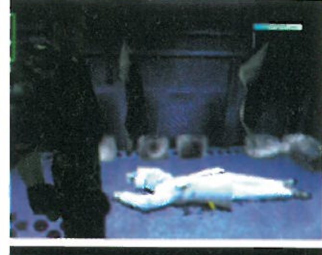


La espectacular secuencia de vídeo inicial despliega ante tus ojos el principio de una historia genial y absorbente.



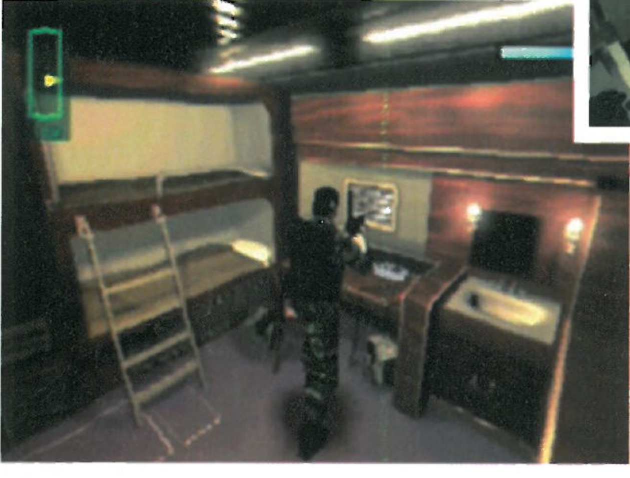








Los menús del inventario recuerdan mucho a *Resident Evil*. Cada vez que recojas un objeto, accederás a él para recordar todo lo que llevas encima





Los escenarios están llenos de detalles que no debes ignorar: notas de papel, ordenadores, trampillas, etc.

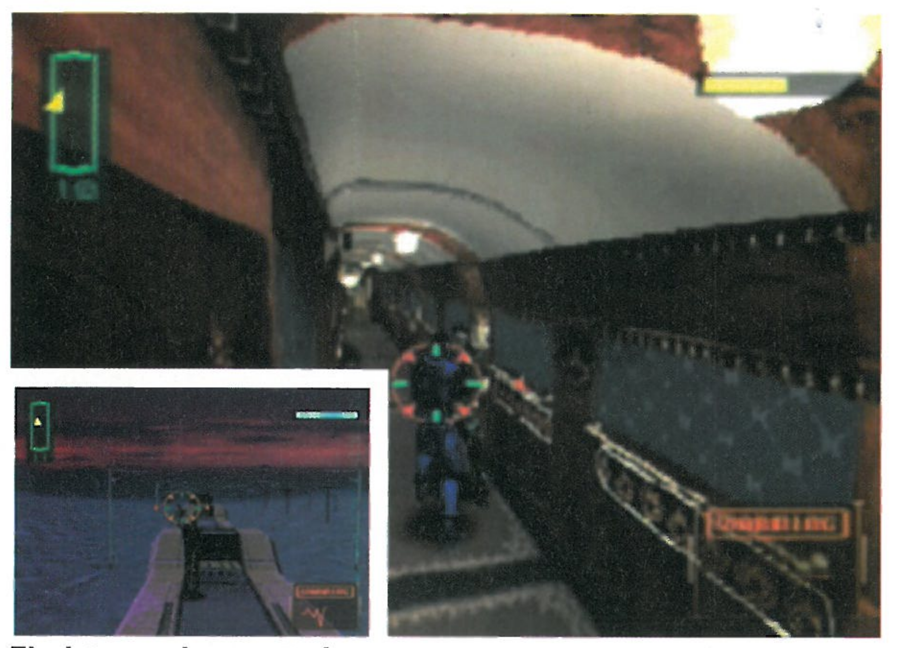
personaje, en lugar de la habitual cámara móvil de *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter*, es quizás la única pega que pudiera achacarse al juego en este aspecto. Sin embargo, la hábil ubicación de estas cámaras en los diversos escenarios te permite seguir la acción de manera cómoda y eficaz. Incluso, si te apetece, puedes mover la cámara tú mismo pulsando el botón de Triángulo. Esto es bastante útil para lograr mayor visibilidad en las zonas en las cuales el movimiento normal de la cámara es insuficiente.

En cualquier caso, a pesar de estas lindezas y otras muchas más, *Chase the Express* no logrará ser tan completo como los dos juegos maestros del género del sigilo (*MGS* y *SF*). El motivo fundamental es que el estilo de acción variado y dinámico que estos dos grandes títulos ofrecen es muy difícil de imitar, y más para un juego que transcurre íntegramente en el espacio físico de un tren de quince vagones. Ya veremos cómo se resuelve este gran inconveniente en la versión definitiva del juego, ya que una cosa sí que está clara de antemano: *Chase the Express* será una de las mejores aventuras de este año para PlayStation. Así pues, si te gusta la intriga y no te importa engancharte a un gran juego durante semanas, aquí lograrás todo eso y mucho más. El mes que viene intentaremos darte todos los detalles.

«Tendrás que recorrer los quince vagones, resolviendo puzzles y disparando a los malos»

ATENTO A...

EL SISTEMA DE APUNTADO



El sistema de apuntado es muy cómodo y ágil, y te permite asumir los combates cuerpo a cuerpo con mucha seguridad. Además, la variedad de movimientos de tu personaje ayuda de manera decisiva.



LO MEJPR

- Argumento muy absorbente
- Acción, intriga, sigilo.
- Escenarios en 3D

LO PEOR

- Cámaras fijas en el tren
- Puzzles muy típicos
- Acción algo repetitiva

PREVIO AVISO

Habrá que prestar mucha atención a este juego, ya que promete ser una de las sorpresas para esta temporada, al menos en PlayStation. Un argumento absorbente, una intriga inquietante y gráficos en 3D para que no falte de nada.

NUESTRA CADENA EMPIEZA A DAR
SUS FRUTOS

GLOBAL GAME

YA SON VEINTE LAS TIENDAS DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTAR A TU ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROPA DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS DE PRESENTAROS UN CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO Y TRANSPARENTE SIN FALSAS ILUSIONES Y RESPALDADO POR LA GRAN PROFESIONALIDAD DE NUESTRO EQUIPO, CON LOS MEJORES PRODUCTOS INTERNACIONALES. RECUERDA:

LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO

LLAMA AHORA AL 96.315.44.10 Y PIDE UN DOSSIER DE FRANQUICIA

San Sebastián/Donostia

Albacete


Valladolid

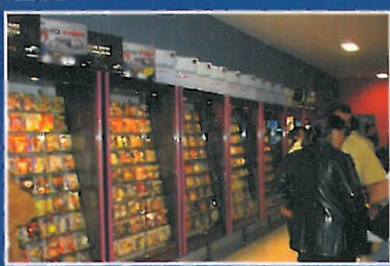


Quart de Poblet (Valencia)


Zaragoza


Vitoria/Gasteiz


Alzira


S.ta Cruz de Tenerife - Tenerife



La Orotava - Tenerife

ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Calle Conde Trenor, 1a
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Valencia - Cash & Carry
Calle Conde Trenor, 1b
Venta por mayor
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

http://www.globalgame-europe.com



GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE CONDE TRENOR, 1 - 46003 VALENCIA - TEL. 96.315.44.10

inanciación a medida con estas entidades: Banco de Comercio (BBVA), Banco Santander (BSCH), La Caixa, Banco Popular.







CONCURSO



Un nuevo monstruo de la velocidad ha nacido. Si alguna vez pensaste que *GT* o *Colin McRae* eran el colmo de las carreras de coches, espera a tener *Michelin Rally Masters* en tus manos y prepárate para ponerte de barro hasta las orejas, derrapar como los profesionales y a darte unos cuantos golpes. Pero la cima de los rallies no se alcanza así como así; antes deberás entrenar duro. Así que empieza pronto con la primera etapa de la fase de preparación: de rodillas, sentado o tumbado en el suelo, con los dedos preparados para manejar tan delicada máquina y... ¡empieza a entrenar para el campeonato mundial de las reproducciones en miniatura de coches, prueba puntuable para el *Michelin Rally Masters*!



La pregunta

¿Entre cuántos modelos de coches puedes optar en *Michelin Rally Masters?*
1. 16
2. 17
3. 18

El premio

Una reproducción de modelos de *Porsche, Ferrari y Dodge* para cada uno de los 50 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Michelin Rally Masters*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

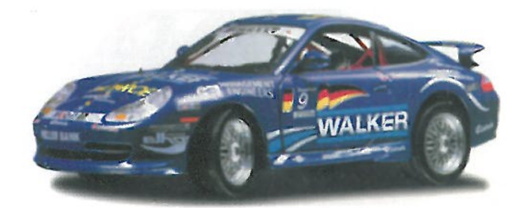
INFOGRAMES
España

MICHELIN RALLY MASTERS™

PARTICIPA Y CONSIGUE ESTE FANTÁSTICO PREMIO









Distribuidor: Virgin
Fabricante: Capcom
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Strider 2

DE «RETROLANDIA» LLEGA UN HOMBRE A PASO LIGERO Y ARMADO HASTA LOS DIENTES. SU MISIÓN: ¡CARGÁRSELOS A TODOS!



Lo viejo se funde con lo nuevo en esta actualización de otro clásico de Capcom para la generación PlayStation

Demasiado a menudo volvemos la vista atrás, hacia el fantasma de los juegos del pasado, con una perspectiva teñida de un cierto tono de color de rosa. Sin embargo, con la misma frecuencia, esta perspectiva tan condescendiente se desmonta solita en unos... pongamos, 30 segundos. Los juegos antiguos, por definición, suelen tener gráficos obsoletos y una jugabilidad de la edad de piedra. Pero siempre existe la excepción que confirma la regla.

Strider 2 intenta complacer tanto a los sentimentaloides del arcade como a los más modernistas ofreciendo dos CD al precio de uno: en uno encontrarás el *Strider* original y en el otro el nuevo, *Strider 2*. Es fácil identificar el parecido que les une, porque en ambos juegos tienes que abrirte paso a través de los niveles, colgarte de techos, trepar muros y liarte a mamporrazos. Aunque *Strider* puede resultar aburrido y extremadamente simple, *Strider 2* ensancha su campo de acción al seudo 3D y te lleva a castillos, campos nevados, búnkers y ciudades salpicadas de luces de neón. El objetivo principal es el mismo: destruir legiones de enemigos con un golpetazo de tu espada láser, aunque en *Strider 2* la acción es más rápida y exigente. Capcom no intenta simular que *Strider 2* sea algo más que un festín de navajazos puro y simple. Se ha centrado en crear escenarios, enemigos y ataques para que sean todo lo impresionantes posible. Para evitar un final tan poco glorioso, el Sr. Strider tiene varias habilidades de las que echar mano. Puede entrar haciendo silbar su espada, atacar cargando para abrirse paso entre múltiples enemigos, saltar por encima de tipos altísimos y balancearse de un lado para otro aprovechando su entorno. Este último movi-

«Destruye legiones de enemigos con tu espada»

miento está especialmente conseguido. Además, nuestro héroe puede colgarse de un helicóptero de combate, en el aire, mientras dispara temerariamente a las tripas del monstruo volador hasta que termina convertido en un montón de chatarra humeante.

Sin embargo, la reanimación de Capcom tiene algunos problemas. No ofrece nada nuevo, es simplista y, como muchos otros juegos de estilo arcade, no aguantará mucho. Pero si una compañía puede hacer que lo viejo parezca nuevo, no hay duda de que es Capcom. ■

ATENTO A...

LA ACCIÓN ORIGINAL FRENTE A LA DE STRIDER 2



Vejetes del mundo, tomad nota: con este nuevo *Strider*, no sólo tendréis la oportunidad de jugar una versión nueva y animadísima, sino que también podréis compararla con la original. Os daréis cuenta de lo implacable que era este antiguo clásico de consola.



LO MEJOR
- Acción rápida y explosiva
- Animación brillante
- Dos juegos en uno

LO PEOR
- No hay mucha profundidad
- Demasiados *continue*
- Poco original

PREVIO AVISO

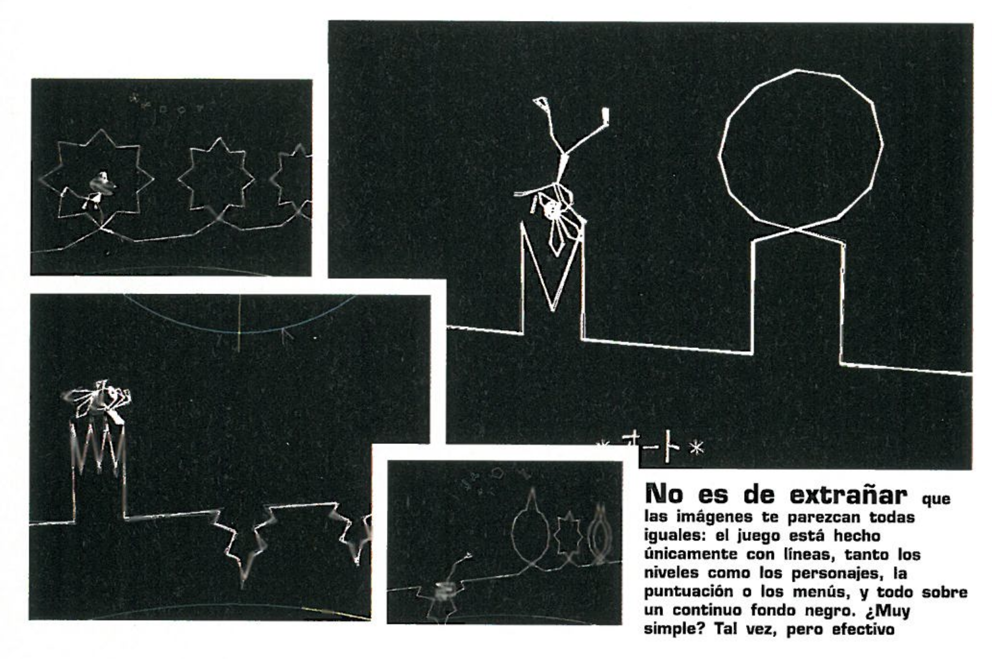
La gran mayoría de juegos clásicos modernizados no tienen el instinto o el sentido de la diversión de *Strider 2*. Los nuevos gráficos resultan muy elegantes, pero ¿bastará con estos elementos frescos para que la jugabilidad esté a la altura del nuevo milenio?


SQUARESOFT
ESTÁS JUGANDO
CON FUEGO
VAGRANT STORY™
SOLO. ATRAPADO EN UNA CIUDAD DOMINADA POR OSCUROS PODERES.
INMERSO EN UNA MÁGICA HISTORIA. CON UN ÚNICO PROPÓSITO:
DESAFIAR LAS FUERZAS DEL MAL.
PlayStation
www.vagrantstory-europe.com
2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Nana On-Sha
Jugadores: Uno
Disponible: Agosto

Vib Ribbon

PREPÁRATE PARA ENTRAR EN EL MUNDO LINEAL DE VIBRI, UNO DE LOS PERSONAJES MÁS SIMPLES Y ORIGINALES DEL MOMENTO



No es de extrañar que las imágenes te parezcan todas iguales: el juego está hecho únicamente con líneas, tanto los niveles como los personajes, la puntuación o los menús, y todo sobre un continuo fondo negro. ¿Muy simple? Tal vez, pero efectivo

A estas alturas pensarás que en tema de videojuegos ya está todo inventado, y que es muy difícil que un nuevo título sorprenda por su originalidad o por su calidad gráfica. Pero la todopoderosa Sony, de vez en cuando, puede permitirse el lujo de sacar experimentos como *Vib Ribbon*, un gran éxito en Japón. Gracias a este imprevisible éxito, ahora se cuece una versión europea que pronto podremos disfrutar.

Vib Ribbon nace de la mano y genio de Masaya Matsuura, creador del clásico *PaRappa The Rapper* y *Um Jammer Lammy*, aunque esta vez más de uno pensará que al pobre señor se le ha ido la perola. De hecho, este título se aleja de cualquier estilo conocido de videojuego y se erige en único e indiscutible representante de su propio género. En él, Vibri, el conejo saltarín, se adentra en un mundo de simplicidad gráfica en blanco y negro sólo comparable a los tiempos del *Pong*.

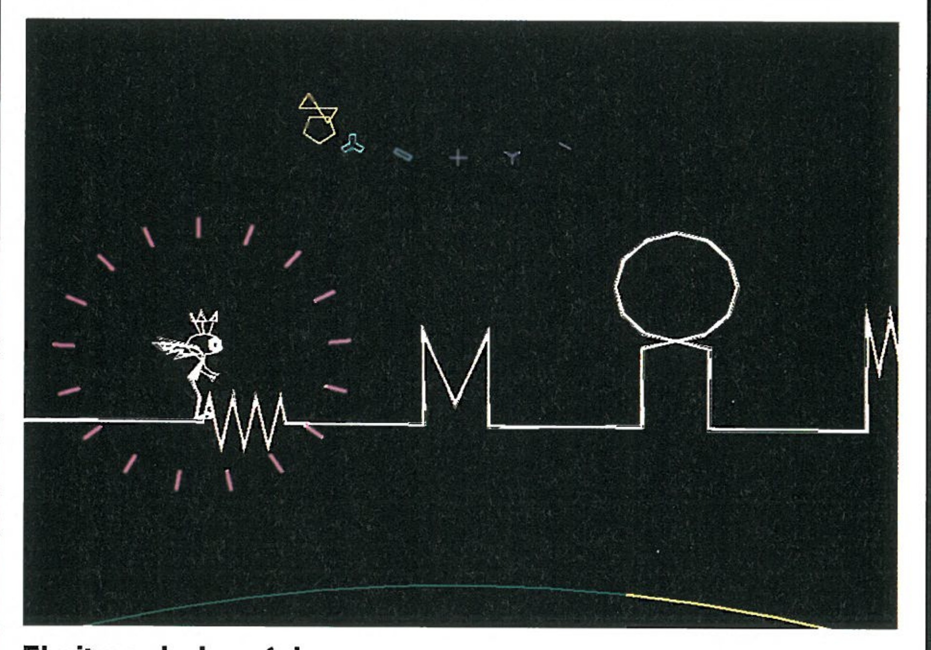
Mientras Vibri salta y baila a lo largo de la línea infinita que debe recorrer (la «Vib Ribbon», o cinta vibratoria), la música ayudará a que siga en movimiento, pero a su vez las variaciones en el sonido producirán cambios en la silueta de la línea, creando difíciles obstáculos que tendrá que superar. Y ahí es donde entra tu pericia. El juego presenta cuatro tipos básicos de obstáculos (un agujero, un bloque, un zigzag y un *loop*) que pueden sortearse con distintos botones del pad. En niveles avanzados también podrán formarse figuras complejas juntando dos obstáculos en uno, por lo que se deberán apretar los dos botones correspondientes para conseguir pasar indemne.

Los ritmos vibratorios de turno que aparecen en los tres niveles del juego (fácil, medio y difícil) han corrido de la mano de un grupo nipón apodado Laugh and Beats, y la verdad es que no tienen desperdicio. Pero la gracia de *Vib Ribbon* no sólo reside en éstas canciones y en los niveles principales, sino en poder poner en la consola un CD de música cualquiera y esperar a que el motor del juego cree nuevos niveles basándose en el ritmo y el tono de la música. *Vib Ribbon* se adapta a ti y a tu música, y eso lo hace inigualable. ■

«Puedes insertar tus CD de música para que el motor del juego cree nuevos niveles»

ATENTO A...

LAS CONTINUAS TRANSFORMACIONES DE VIBRI



El ritmo de la música nos ayudará mucho a la hora de superar los diferentes obstáculos. Si lo hacemos bien, evolucionaremos hasta llegar a una hada. Si lo hacemos mal, Vibri se irá transformando en seres más pequeños hasta desaparecer.



LO MEJOR

- Es muy original
- Animaciones bien conseguidas
- Inserta tus CD para crear niveles

LO PEOR

- Pocas opciones de juego
- No muy colorido que digamos
- No gustará a todo el mundo

PREVIO AVISO

Es muy parecido a *PaRappa* y *Um Jammer*. Sin embargo, aun siendo más sencillo en todos sus aspectos, la posibilidad de poder probar niveles nuevos sólo con poner tu CD favorito le suma muchos puntos. Aunque, ¿como reaccionaría Vibri ante un CD del Fary?...

Distribuidor: Sony
Fabricante: Shaba Games
Jugadores: De uno a seis (por turnos)
Disponible: Septiembre

Grind Session

¿NO QUERÍAS JUEGOS DE *SKATE?* PUES TOMA TRES TAZAS



¿Sería posible conseguir todos estos «combos» en la vida real? Seguramente no, pero para eso tenemos a nuestra querida gris...

Cada vez que sale un nuevo juego de *skateboard* parece inevitable hacer comparaciones con el todopoderoso *Tony Hawk's*, el mejor juego de este género para la gris.

El mes pasado ya anunciábamos la secuela de *Street Skater* (que mejora notablemente la mediocre primera parte), pero ahora es Sony quien decide enseñar sus cartas con la intención de no quedarse atrás. En esencia, *Grind Session* y *Tony Hawk's* son muy parecidos, y si has jugado a este último seguramente no te costará sacarle el máximo provecho al título de Shaba Games. No tendrás ni que acostumbrarte a los botones; están configurados de la misma forma y tienen las mismas funciones.

El juego dispone de 10 personajes diferentes (6 reales y 4 configurables), varios diseños para nuestra tabla, 2 tipos de ruedas y 9 niveles para completar en el modo Tournament. En cada escenario deberemos completar unos objetivos en un tiempo determinado para ganar respeto ante los otros *skaters* y poder pasar al siguiente nivel, hasta llegar a la Dream House. Esta fase sólo está disponible si conseguimos acabar a la perfección los 8 niveles restantes, incluyendo dos niveles de torneo, donde 6 participantes competirán para conseguir el máximo número de puntos en tres pruebas.

Los diferentes objetivos de los niveles se consiguen mediante un número determinado de puntos base *(normal-score)*, puntos de profesional *(pro-score)*, practicando el gamberrismo (derribar conos y vallas, asustar palomas, etc.) y recorriendo las *tech-lines*. Son líneas que deberemos recorrer sin caernos, con diferentes niveles de dificultad, y que al completarlas correctamente nos darán un tiempo extra para terminar el nivel.

Otro de los puntos fuertes de *Grind Session* son los escenarios, basados en parques reales, con todo lujo de detalles y con una calidad gráfica casi equiparable a la de *Tony Hawk's*.

La jugabilidad tampoco se ha quedado atrás, y se podría decir que es casi idéntica a la de su rival. Es posible combinar varias acrobacias en el aire para luego enlazar con un *railslide*. Pero además cuenta con una ventaja añadida: una barra de balanceo para controlar el equilibrio que nos ayudará a no caernos.

«La jugabilidad es casi idéntica a la de Tony Hawk's»

Como último, cabe destacar la cantidad de opciones tanto para un jugador como para varios. Por lo visto, estamos ante otro juego de *skate* sobresaliente.

ATENTO A...

LAS TECH LINES



Las *tech-lines* son recorridos predefinidos que tendremos que seguir para lograr uno de los 4 objetivos que existen en cada nivel y obtener además tiempo adicional. Pero si crees que conseguirlas todas puede resultar fácil, estás pero que muy equivocado...



LO MEJOR
- El control es sencillo y preciso
- Los «combos»
- Escenarios y personajes reales

LO PEOR
- Texturas mejorables
- Pocas novedades; muy parecido a *Tony Hawk's*

PREVIO AVISO
Es muy fácil aprender a controlar los personajes y liarse a hacer piruetas como un condenado. Sin embargo, aunque *Grind Session* promete tanto como *Tony Hawk's*, difícilmente llegará a superarlo (pese a contar con más modos de juego).



Distribuidor: Ubi Soft
Fabricante: Aqua Pacific
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

All Star Tennis 2000

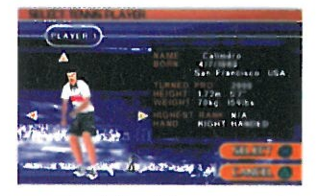


La pelota se mueve a gran velocidad y te obliga a estar atento en todas las jugadas. El mínimo despiste de su trayectoria te puede costar el punto

Si eres un gran aficionado al tenis, seguro que te preguntas de vez en cuando por qué no aparecen más simuladores de este deporte tan interesante en PlayStation, en lugar de tantos juegos de fútbol. La verdad es que en *PSMag* también nos hemos hecho esa pregunta muchas veces, pero sobre todo desde la llegada a nuestra redacción de la versión beta del divertido *All Star Tennis 2000*.

El nuevo simulador de tenis de Ubi Soft recoge el testigo del antiguo *All Star Tennis '99*, con la esperanza de llegar mucho más lejos. Para ello, se ha dotado al juego de mayor velocidad, se han vuelto a incluir los nombres de tenistas famosos, como Gustavo Kuerten o Conchita Martínez, y se han mejorado los gráficos para que el movimiento sea más suave y fluido.

Sin embargo, da la impresión de que estas mejoras no serán suficientes. Se siguen echando en falta más movimientos, y el control parece que dará bastantes problemas. No obstante, los



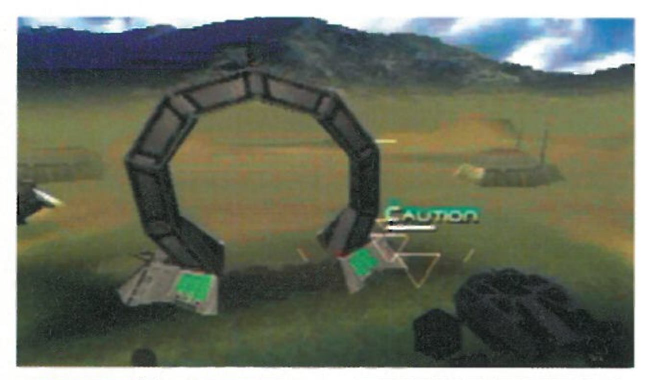
amantes del tenis lo encontrarán muy atractivo para jugar con los amiguetes, ya que el juego permite incorporar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo vía Multi Tap. ■

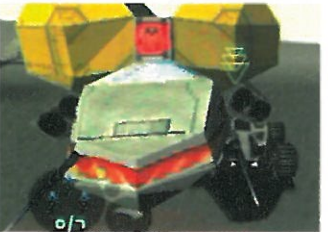


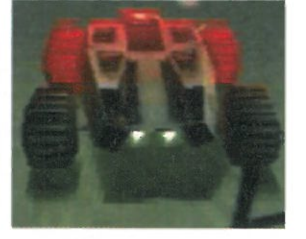
Faltan movimientos y el control dará bastantes problemas. Esperemos que se resuelvan estos inconvenientes en la versión final y tengamos por fin un simulador de tenis digno de PSX.

Distribuidor: Ubi Soft
Fabricante: Frontier
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Infestation







Los alienígenas amenazan el futuro de nuestra especie, pero si no mejoran mucho las cosas, pocos voluntarios saldrán a defenderla

Defender colonias en planetas lejanos del ataque de invasores extraterrestres es uno de los argumentos más utilizados desde el nacimiento de los videojuegos. No obstante, nuestras pretensiones de colonizadores galácticos pueden más que la falta de originalidad, y no nos importa recargar por enésima vez nuestros láseres para darles otra lección a los dichosos alienígenas.

Sin embargo, con *Infestation* se nos han quitado las ganas de defender a nuestra especie, e invitamos a cualquier pueblo sideral a que destruya vilmente todo emplazamiento humano situado a más de cien kilómetros de nuestra atmósfera. Y es que no es para menos; ni plasma, ni napalm, ni minas, ni misiles guiados, ni tan siquiera todo el resto del inmenso surtido de armas disponibles consiguen llamar nuestra atención. Que nuestro vehículo 4x4 se pueda transformar en un aerodeslizador, en helicóptero o en avión, tampoco mejora la pobre impresión que nos ha causado este juego.

En principio, tienes que ir destruyendo a todo alienígena que se cruce por tu punto de mira mientras realizas las diferentes misiones de cada fase, como llevar a un científico a un portal a lo *Stargate* para que altere su programación y dejen de colarse invasores en el planeta. Pero los gráficos y el movimiento del juego, tan suave y fluido como la estampida de una manada de rinocerontes, hace que se te quiten las ganas de volver a jugar. Confiemos en que Frontier todavía esté a tiempo de arreglarlo. ■



De momento, ni es atractivo, ni aporta nada nuevo. Es más; parece que *Infestation* haya sido recuperado de algún viejo y olvidado baúl de los recuerdos.



AllStar Tennis
2000
DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR
ALL STAR TENNIS 2000
SELECT
CANCEL
Richard KRAJICEK
Gustavo KUERTEN
LLEYTON HEWITT
Ubi Soft
AllStar Tennis 2000
PlayStation
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
aqua pacific
www.ubisoft.es
902 11 78 03
CD-ROM PC
PlayStation



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, GamesWorld,, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, está abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 20 establecimientos más otras aperturas para los próximos meses.

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano.

La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de los establecimientos Global Game.

Ventajas de la tarjeta Global Game Platinum

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios de nuestro club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de nuestra tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción. Además podrán suscribirse a sus revistas favoritas a un precio muy interesante.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música (y alguna chica... no?), ésto es Global Game Party

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuestralo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

<u>La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de nuestros establecimientos.</u>

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Conde Trenor, 1
46003 Valencia

N.SERIE

GLOBAL GAME

PlayStation Magazine

PlayStation Básico



PlayStation Power

PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Madrid 3	Centro Com. Alcalá Norte	
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Store - Valencia 3	Calle Conde Trenor, 1	Tel. 96.315.44.10
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Santiago	Centro Comercial Area Cental	
Global Game Point - Tenerife	Prolongación Ramon y Cajal, 7	
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	
Global Game Point - Melilla	C/ General Margallo, 5	
Global Game Point - San Sebastian	Calle Secundino Esnaola, 11	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.315.44.10

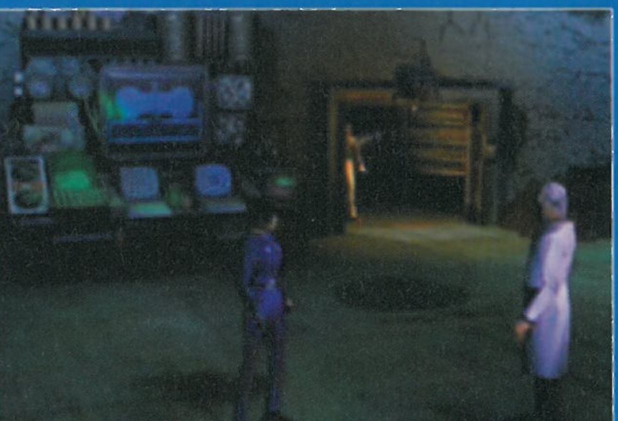
CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

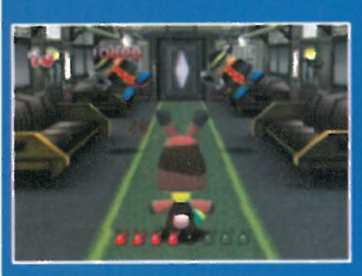
REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*

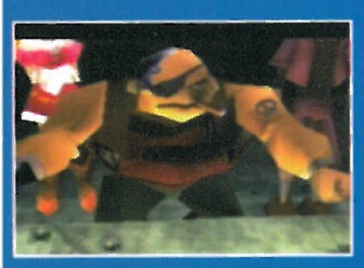
JUEGO DEL MES



«¿Tendrás la suficiente para soportar la tensión?»



Rescue shot



Alundra



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!









Los personajes que irás encontrando en los diferentes escenarios te darán sólo parte de la información que necesitas para seguir adelante. El resto tendrás que conseguirla por tus propios medios

¿TAN INTRIGANTE Y CINEMATOGRÁFICO COMO *METAL GEAR SOLID* O *FEAR EFFECT*? BUENO, QUIZÁS NO TANTO...

A Sangre Fría

«El interesante argumento se completa con una acción

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Revolution
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

El mundo se encuentra al borde de un peligroso conflicto bélico. Los orientales han desempolvado su viejo armamento militar para tomar posiciones en torno a Taiwan y EE.UU. ya ha anunciado que si no desisten de su actitud en menos de 24 horas, tomarán cartas en el asunto. Mientras, en una oscura y fría sala de torturas de algún lugar, John Cord despierta aturdido, y sacude su cabeza tratando de recordar cómo ha llegado hasta allí.

En ese momento, aparece en escena un tipejo con muy malas pulgas, que interroga a nuestro héroe acerca de su misión. Cord intenta hacer memoria de cómo empezó todo, y en ese instante toma cuerpo la acción de *A Sangre Fría*.

El juego sigue las aventuras de este espía inglés, desde que es enviado a la república rusa imaginaria de Volgia, con el objeto de encontrar a un desaparecido agente americano llamado Kieffer. Para infiltrarse tras las líneas enemigas, Cord cuenta con la ayuda de Kostov, un líder de una guerrilla rebelde que parece ser poco de fiar. Su sencilla misión se complicará de repente, cuando descubre que Kieffer investigaba la creación de una poderosa arma de alta tecnología.

El interesante argumento se completa con una acción llena de suspense, en la que tienes que practicar el sigilo como mejor arma para enfrentarte a los malos. El radar te advierte de lo que se esconde detrás de cada puerta, y gracias a él podrás buscar la ruta más idónea para seguir adelante sin levantar sospechas. Si en alguna ocasión tienes que pasar junto a un guardia, la opción más inteligente será que te acerques por detrás para noquearlo de un puñetazo. Pasar desapercibido suele ser la mejor opción para avanzar, ya que la certera puntería de los guardias volgianos no recomienda batirse en duelo con ellos. Sin embargo, el juego no está exento de tramos en los que debes dar la cara, y vaciar el cargador de tu pistola sobre la cabeza de algún guardia despistado.

Aunque, sin duda, el aspecto más destacado del juego es la naturalidad con la que puedes resolver los puzzles. El modo sencillo en que *A Sangre Fría* te arrastra hacia las diferentes soluciones de cada situación, evidencia la lógica con que están dispuestos los elementos de cada uno de los rompecabezas (ver recuadro de «Cómo...»). Olvídate del estilo manido de puzzle que te obliga a recorrer varios niveles hacia atrás en busca de algún objeto olvidado. En este juego la acción siempre discurre hacia delante, y las soluciones se descubren a los pocos minutos de remover las neuronas.

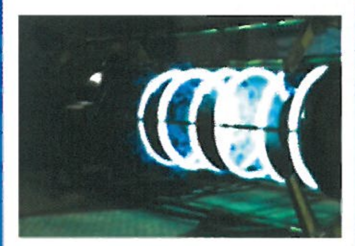
El cualquier caso, el juego cuenta con una serie de problemas bastante serios, que podían haberse evitado si se hubiera puesto más énfasis en el apartado técnico. Para empezar, el control funciona bastante mal. Cuando vas corriendo por un escenario y quieres girar al mismo tiempo, se hace muy difícil conseguirlo, y te ves obligado a detenerte cada vez que quieres cambiar de dirección. Además, el punto de mira es muy impreciso, y la mayoría de las veces recibes alguna bala antes de empezar a disparar. Esto no sería tanto problema si tu vida aguantara mejor los ataques enemigos, pero ni por esas.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
METAL GEAR SOLID
(PSMAG 28 10/10)
Se puede decir que hubo un «antes» y un «después» de *Metal Gear Solid*: el mejor y más completo juego de espionaje para PlayStation.

CÓMO...
ACCEDER A LA MINA B



El acceso a la mina B está en el piso de arriba. Así que toma el ascensor y sube hasta allí. Cuando llegues, dirígete hacia el «acelerador de partículas», recoge un perno de prueba, y retira la lente del fondo de la habitación.



Cuando lo hayas hecho, activa el acelerador de partículas para romper la ventana del fondo. Podrás salir al exterior de la mina, accediendo a una especie de balcón. Allí encontrarás una cuerda cortada.



Vuelve dentro, y dirígete a la caseta que hay junto al ascensor para pedirle otra cuerda al tipo del mostrador. Te dirá que no te la puede dar, a no ser que le enseñes un permiso, así que saca tu pistola y pídesela «por las malas».



Por fin, cuando hayas conseguido la cuerda, vuelve hasta el acelerador de partículas, y lánzala a través de él. En el exterior, comprobarás que la cuerda se ha enganchado al otro lado, y colgándote de ella, puedes llegar a la mina B. Como ves, los pasos que hay que dar para resolver los puzzles siguen una lógica bastante sencilla.





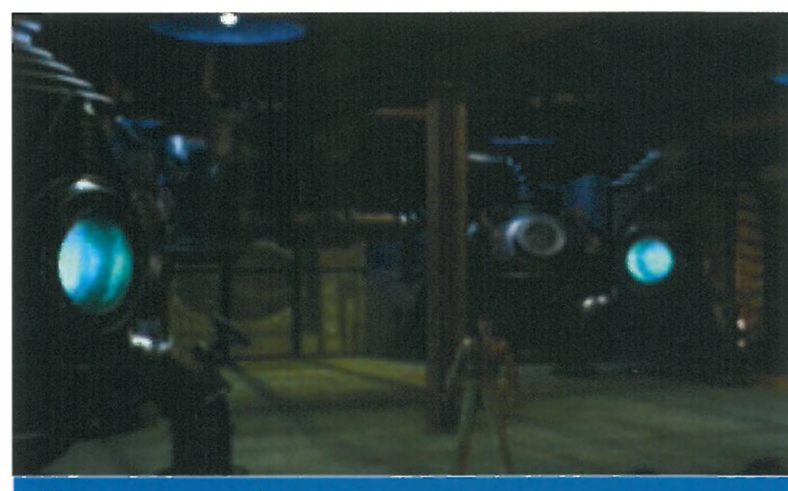
Fíjate bien en los detalles destacados de los escenarios. En ellos encontrarás objetos e informaciones que podrás emplear más tarde

El Remora es un mazacote de reloj que lleva nuestro héroe, gracias al cual puede acceder a una completa base de datos, consultar el radar y establecer comunicaciones

llena de suspense»

Cada vez que te encuentras con unos guardias y se produce un tiroteo, todos los disparos enemigos te dan, y después de tres o cuatro aciertos acabas besando el suelo. Por otro lado, tampoco los gráficos prerrenderizados en 2D ayudan en nada a mejorar esta situación. La vista está tan alejada que te será muy difícil seguir la acción, y cuando quieras darte cuenta de qué está pasando, será demasiado tarde.

En resumen, *A Sangre Fría* está dotado de un argumento interesante, suspense, emoción, y un conjunto de puzzles muy bien pensados. Sin embargo, sus problemas de control y gráficos, así como sus desequilibrios en el desarrollo de la acción, hacen de él un juego del montón, y lo sitúan demasiado lejos de *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter*. ■



Algunos escenarios son oscuros e impiden seguir la acción con comodidad



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Vistas alejadas que dificultan el seguimiento de la acción	7
■ JUGABILIDAD:	Lisiada por un control torpe y una acción deficiente	6
■ ADICTIVIDAD:	Un argumento absorbente y un suspense inquietante	8

■ CONCLUSIÓN
La mezcla de acción, sigilo e ingredientes de las aventuras gráficas es más que sugerente. Pero el resultado final es algo pobre, debido a un control torpe e incómodo, y una acción mal distribuida.











La cámara gira alrededor de los combatientes para mostrar algunos de los movimientos más brutales



Cargarte un barril tras otro puede que pinte de un aburrido terrible, pero te aseguramos que este nivel de entrenamiento es mucho más difícil de lo que parece...

PRIMERO FUE *TURBO.*, LUEGO, *ALPHA.* Y, A CONTINUACIÓN, *EX.* ¿Y AHORA? PUES QUÉ VA A SER, EX 2...

Street Fighter EX 2 Plus

«Puedes enlazar varias descargas de puñetazos y patadas»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

En el reino de los juegos de lucha en 2D, Capcom es el rey. Por descontado, el resto emigró a las tierras de las 3D hace años, pero las mejoras constantes de su serie *Street Fighter* le han hecho merecedor de una reputación envidiable dentro del género de lucha. *Alpha* aún corta el bacalao en lo que a 2D concierne, pero su último juego *EX* demuestra que Capcom se está dejando la piel para pillarle el tranquillo a la tercera dimensión.

La clave del éxito de la serie Street Fighter ha sido siempre su velocidad. *Street Fighter Alpha* y sus numerosísimas secuelas son bestias frenéticas en que los movimientos se realizan y se contrarrestan en un santiamén, lo que forja un juego que exige una habilidad extraordinaria. Si bien en *EX2* están todos los movimientos y los más de 20 héroes de los juegos en 2D, cojea en lo que al factor velocidad se refiere. Resulta una experiencia mucho menos exigente y gratificante, aunque sale del apuro gracias a su clara determinación para impresionar al jugador.

No es que *EX2* sea un juego terriblemente lento, pero los saltos extendidos y los puñetazos arremolinados se prolongan en exceso, como si contempláramos un sueño. Puedes llegar a enlazar varias descargas de puñetazos y patadas (los famosos ataques combinados de la serie), pero la falta de ritmo lo reduce a un simple espectáculo. Los luchadores, detallados y poligonales, son la causa más obvia de la falta de rapidez, aunque aportan su granito de arena para que *EX2* transmita una mayor sensación de solidez.

No obstante, en cuanto te acostumbres a este ritmo mucho más relajado, empezarás a disfrutar de las pequeñas genialidades de Capcom. Los escenarios del juego son alucinantes, tanto en términos de originalidad como de detalle. Las peleas en la plataforma de lanzamiento de Cabo Cañaveral dan paso a desiertos y ciudades tan realistas que jurarías y perjurarías que son fotos, y se ha suavizado a los propios luchadores para conseguir un aspecto que parece aerografiado. Los ataques «Super», sumamente importantes, que exhiben torrentes increíbles de patadas y puñetazos, también están muy conseguidos. Capcom recurre a rondas adicionales para introducir sutilmente este tipo de ataques a los novatos, incluido un esquivo enemigo que sólo puedes derrotar mediante un ataque específico.

EX2 demuestra que Capcom va por buen camino con su serie en 3D, pero aún no estamos ante un producto perfectamente acabado. Pinta la mar de bien, pero lo que impresiona de verdad es el potencial de la serie como conjunto. Teniendo en cuenta que el tercer *EX* ya va camino de la PS2, si se consigue potenciar la velocidad para alcanzar un nivel semejante al de los juegos en 2D, puede que *Tekken 3* encuentre, por fin, un rival que dé la talla...

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

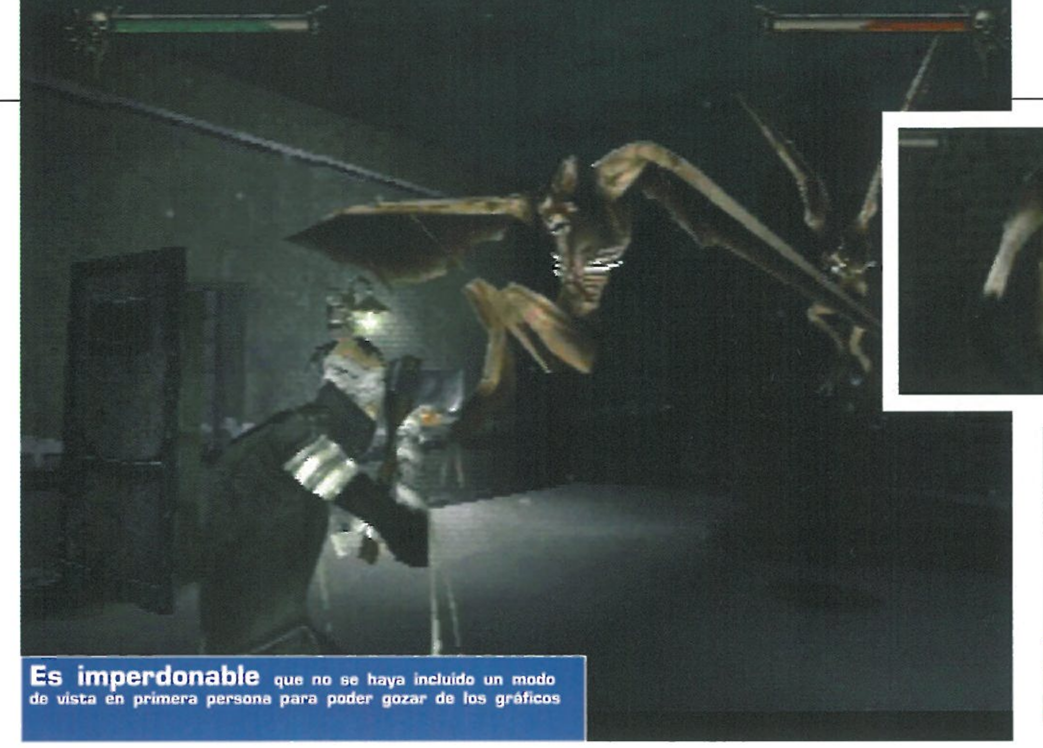
TEKKEN 3 (PSMAG 21, 10/10)
El mejor juego de lucha de todos los tiempos. Aún está esperando que alguien consiga igualarlo en cualquier formato

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Unos escenarios alucinantes y unos luchadores muy arregladitos	8
JUGABILIDAD:	Le falta ritmo, pero está lograda y resulta entretenida	7
ADICTIVIDAD:	Un montón de personajes, pero un pelín facilón	6

CONCLUSIÓN
Un juego de lucha divertido, pero el ritmo ligeramente relajado le quita la celeridad de sus hermanos en 2D. *EX2* acaba siendo poco más que una secuencia de primorosos gráficos...





Es imperdonable que no se haya incluido un modo de vista en primera persona para poder gozar de los gráficos







Herida de muerte. Cuando la barra de energía de nuestros enemigos esté casi vacía, podremos acabar con ellos de una manera realmente horrible y espectacular

LA CORRECCIÓN POLÍTICA Y LA PREOCUPACIÓN POR LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS NO ENTRAN DENTRO DE LOS CÁLCULOS DE KALISTO...

Nightmare Creatures 2

«Lo normal durante un combate es descuartizar a cualquier enemigo...»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Kalisto
DISPONIBLE	Principios de agosto
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno
RESTRICCIÓN DE EDAD	Pendiente de calificación

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
SOUL REAVER
(PSMAG 28 9/10)
No podrás destrozar a tus enemigos con un hacha, pero la solidez de la aventura es mucho mayor

Hace un par de años, Kalisto consiguió con *Nightmare Creatures* que las calles de Londres quedaran infestadas de monstruos demoníacos y deformes. En aquella ocasión, un par de valientes guerreros se dedicaron a mutilar horriblemente a todos los secuaces del malvado Dr. Crowley hasta que, por fin, acabaron con él. O al menos, eso creyeron...

Pero se equivocaron. El malvado nigromante ha vuelto a nuestras consolas, pero esta vez en el París de los años veinte, un par de siglos después de su supuesta muerte. El caso es que ahora nos tocará teñir de sangre las aguas del Sena (y conste que lo de «teñir» va muy en serio). Seguro que recordarás cómo reventaban las cabezas de zombis en *Resi* o cómo burbujeaba la sangre de los cuellos de las víctimas en *Tenchu*. Pues eso no es nada comparado con la brutalidad salvaje del protagonista de *NC2*. Después de haber servido de conejillo de indias para los experimentos de Crowley, el cuerpo de Herbert Wallace está tan corrompido como su mente y, para él, lo más normal durante un combate es descuartizar a cualquiera de sus tétricos enemigos. Brazos, cabezas, piernas, tentáculos y todo tipo de apéndices deformes caerán ante los pesados hachazos de este antihéroe. Es más, Wallace no se conformará con matar a sus enemigos, sino que seguirá golpeándoles una vez muertos hasta que el hacha choque contra el suelo. Violencia pura y dura.

Kalisto ha mostrado su mejor cualidad en este juego. El motor gráfico es espectacular, el diseño de las criaturas rebosa una macabra imaginación digna de tus mejores pesadillas, la música podría pertenecer a cualquiera de las entregas de *Scream*, y los decorados, aunque son oscuros (imprescindible para crear una atmósfera terroríficamente agobiante) son increíbles. Tenemos muy claro que han conseguido exprimir al máximo la potencia de la gris para crear una verdadera maravilla visual.

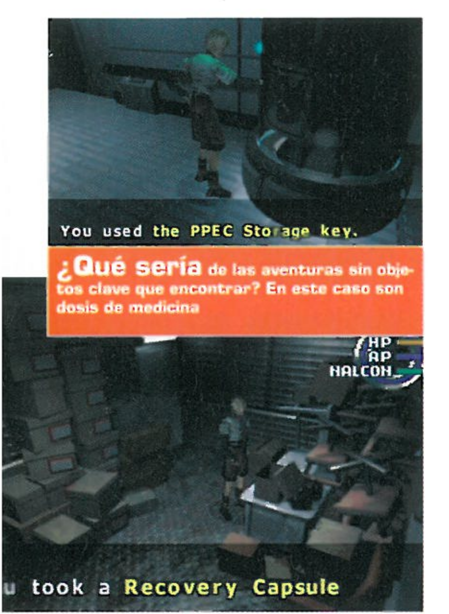
Pero todo esto, ¿a cambio de qué? Por desgracia, de todo lo demás. Todos los problemas que aparecieron en la primera parte vuelven a hacerse presentes en *NC2*. El control del movimiento de Wallace es rudo y torpón, la IA de las criaturas es digna de un encefalograma plano, y el argumento es impreciso, alocado y acabarás olvidándote de él, con lo que el juego se convertirá en un «busca-al-monstruo-y-mata» interminable. Además, había muchas más combinaciones de ataques especiales en *NC* que ahora. En definitiva, la primera impresión que tendrás será que estás delante de una obra maestra, pero tras tres o cuatro niveles te acabarás aburriendo de tanta sangre y mutilación. Una pena.

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Retorcidos, tenebrosos... Toda una pesadilla hecha realidad	9
JUGABILIDAD:	A veces te volverás loco intentando cruzar una puerta	7
ADICTIVIDAD:	Se salva por los monstruos nuevos de cada nivel	6

CONCLUSIÓN
Se queda corto en todo menos en calidad gráfica y sonora. Si se hubiera apostado por más opciones de combate, tendría mucho más gancho. Así, se queda en un simple espectáculo de violencia atroz.





¿Qué sería de las aventuras sin objetos clave que encontrar? En este caso son dosis de medicina









Alta tensión: el uso y abuso de tus poderes psíquicos puede ser perjudicial para tu salud, pero al menos sirve para hacer que tus enemigos ardan a fuego lento

CRAVE ESTREMECE CON SU CÓCTEL DE SUPERVIVENCIA Y TELEQUINESIS



Galerians

«La clave del juego es aprender a utilizar tus poderes mentales

DISTRIBUIDOR	Crave
FABRICANTE	Ascii
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSMAG 39 8/10)
Épica y dinámica aventura en 3D

Dejando de lado el terror a gran escala de la serie *Resident Evil*, *Galerians* se dirige al territorio de pesadillas psicológicas habitado por *Silent Hill*. A lo largo y ancho de sus tres CD, el juego apunta maneras de aventura inteligente y adulta en la que la telequinesis es mucho más que una forma imaginativa de liquidar enemigos. La clave del juego es aprender a utilizar tus poderes mentales con sabiduría y sentido del equilibrio, ya que su uso puede tener efectos negativos.

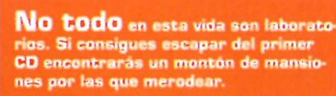
Galerians pertenece a la familia del terror de supervivencia, y eso se nota desde el principio. Tanto el sistema de control como los intrincados ángulos de cámara permitirán a cualquiera que conozca este género introducirse en la aventura con la máxima naturalidad. Además, las secuencias que dan tiempo para que se vaya renovando el escenario se te harán tan cómodas como la vieja chaqueta de mangas anchas que llevabas el pasado invierno. Pero aunque el método resulte familiar, el guión resulta todo un soplo de aire fresco y es, de hecho, lo que nos permite describir a *Galerians* como una sólida aventura en 3D.

Tu personaje se llama Rion y tiene 14 años. Al principio del juego está atado a una mesa en un sombrío quirófano. Una voz lejana le despierta y consigue liberarse utilizando el poder de su mente, pero ha perdido la memoria y no tiene muy claros el alcance y las implicaciones de este poder. *Galerians* sigue los pasos de este joven héroe en busca de la identidad perdida y del pleno dominio de la telequinesis.

Aunque en los dibujos manga japoneses abundan los personajes dotados de poderes psíquicos, en *Galerians* el uso que se hace de estos es bastante original. Mientras Rion recorre la base en que está atrapado, va acumulando movimientos defensivos con los que combatir a los guardianes y científicos que le salen al paso. Curiosamente, los poderes que Rion tenía en la versión *preview* del juego eran muy parecidos a los de los protagonistas de la película *Scanners:* hacía que estallasen cabezas con su poder mental como quien revienta burbujas de jabón. En la versión final se ha suprimido este detalle (tal vez porque podía perjudicar las ventas del juego) y las víctimas sencillamente arden o se retuercen de dolor.

En cualquier caso, cada vez que Rion utiliza sus poderes mentales sus puntos de vida se reducen. Las descargas de energía psíquica hacen que el héroe del flequillo sufra dolorosos espasmos al tiempo que la barra de la derecha de la pantalla empieza a vaciarse. La única forma de contrarrestar este efecto es tomar un fármaco llamado Delcon que puede encontrarse repartido por los niveles y permite que Rion recupere el equilibrio físico y mental. Buscar nuevas dosis que te permitan usar tus poderes mentales sin riesgo acaba convirtiéndose en uno de los móviles principales del juego. Por desgracia, esto acaba provocando que el juego pierda agilidad, ya que la operación de búsqueda y recogida de dosis de Delcon acaba siendo más importante que el propio objetivo del juego.

Otro problema son los puzzles. Suelen ser bastante predecibles, del tipo llevar un objeto de A a B. En *Resident Evil* predominaba la acción y por eso apenas importaba que los puzzles no fuesen nada del otro mundo, pero *Galerians* está pensado como juego de intriga psicológica y exigía puzzles más profundos y no tan estilo arcade. Ade-

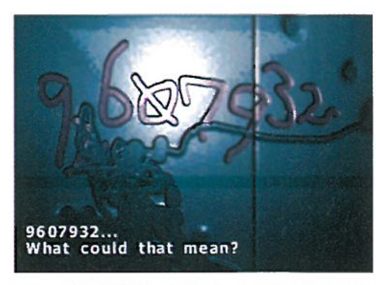


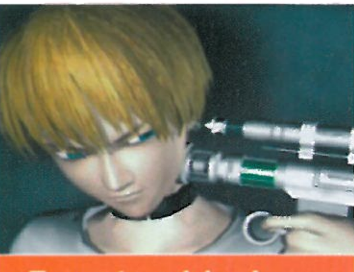
No todo en esta vida son laboratorios. Si consigues escapar del primer CD encontrarás un montón de mansiones por las que merodear.











¿Te estás volviendo tarumba? Pues intenta resolverlo con este fármaco. No lo dejes al alcance de los niños



CÓMO...
APROVECHAR LOS PODERES DE RION



Las excepcionales capacidades mentales de Rion sirven para dos cosas: ataque y detección.



Si utilizas el ataque psíquico cualquiera que esté cerca de ti se retorcerá de dolor. Al principio sufrirán un colapso y morirán, pero luego el juego empezará a depararte alguna que otra sorpresa...

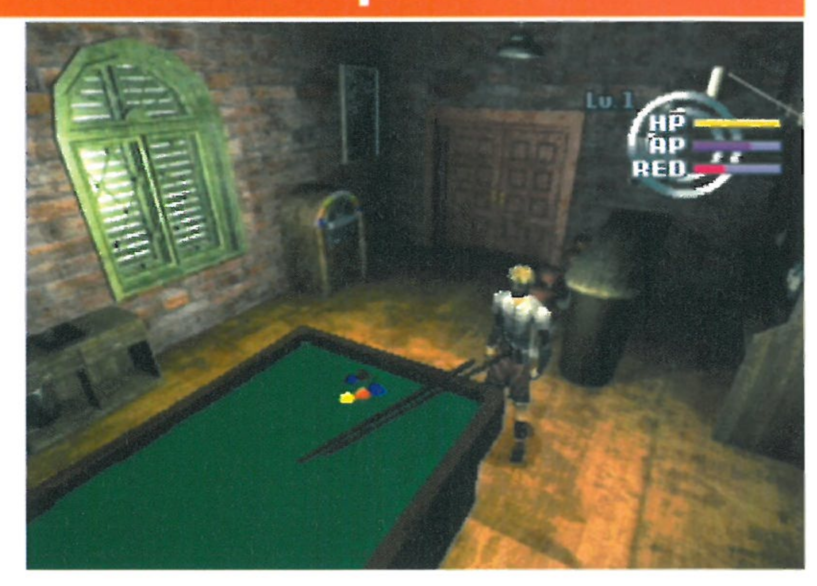


Rion puede tener percepciones extrasensoriales al tocar determinados objetos. Esto puede ayudarlo a descubrir alguna de las claves ocultas de la historia o a escapar de una determinada zona. Muy útil.

con sabiduría y sentido del equilibrio»

más, algunos hasta se pasan de obvios, ya que Rion experimenta frecuentes *flashbacks* mentales que le dan pistas sobre lo que debe hacer a continuación, con lo que gran parte del misterio del juego se evapora.

Como aventura en 3D, *Galerians* es un encomiable experimento que no acaba de funcionar del todo. Está repleto de personajes secundarios y giros argumentales, pero casi todo el sistema de juego descansa sobre unos puzzles simplones y la interesante pero limitada idea de que Rion dependa de la medicación. Además, su insistencia en el terror psicológico hace que evolucione con lentitud y le falte el dinamismo para enganchar a los jugadores. Recuerda más a un vídeo entretenido que a una buena película, pero aun así vale la pena valorar su originalidad. ■





VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	La cámara falla a veces, pero el renderizado de los fondos es excelente	7
■ JUGABILIDAD:	Un poco monótona. Muy centrada en la búsqueda de objetos	7
■ ADICTIVIDAD:	Una misión atractiva pero a menudo frustrante	7

■ CONCLUSIÓN
Un buen intento de añadirle algo de suspense al género de terror y supervivencia. Por desgracia, acaba degenerando en una insulsa rutina de búsqueda y uso de objetos.





Puedes recurrir a palos y pelotas adicionales para mejorar tu juego si el partido resulta demasiado difícil

El alcance de tu *drive* no sólo depende de tu habilidad para parar el cursor en el momento justo, sino también del personaje que elijas

TU ALTURA, PESO O RELIGIÓN NO IMPORTAN PARA NADA: ÉSTE ES EL JUEGO DE GOLF DE TUS SUEÑOS



Everybody's Golf 2

«Tiene todas las opciones que encontrarías en otros títulos de golf, pero con

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Clap Hanz
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

No tiene licencia de la PGA, no cuenta con ninguna celebridad entre sus filas y no se ha empleado la captura de movimientos para los personajes. Seguro que entonces te estarás preguntando por qué demonios *Everybody's Golf 2* es, de lejos, el «más mejor» de PlayStation. Pues, seguramente, por su jugabilidad, una característica que muchas veces los creadores pasan por alto al trabajar con unos juegos ensombrecidos por una licencia de primera o una franquicia.

El equipo de *Everybody's Golf 2* ni siquiera pretendió que los jugadores fueran realistas, algo que dice mucho del proyecto. ¿Para qué asumir el papel de Tiger Wads o de Nick Rivaldo cuando, en lo que dura una pateadita por el campo, puedes jugar con personajes como Rocco, Dottie y Cedric, cada cual con unos atributos y un estilo únicos?

Al principio, sólo puedes escoger entre tres personajes mediocres. Pero luego, a base de desafiar y vencer a otros personajes mejor clasificados, podrás asumir su identidad.

Parece fácil, pero en cuanto te lanzas a conseguir jugadores más aventajados, como el perfeccionista Mason, te das cuenta de que sólo lograrás vencerle mediante *eagles* (2 bajo par) y *birdies* (1 bajo par). También está la posibilidad de activar unos cuantos personajes secretos, como Sweet Tooth, el payaso de *Twisted Metal*, y una gama variadísima de otras estrellas de los videojuegos. Hay unos 13 personajes en total y su capacidad individual para progresar conforma una curva de aprendizaje casi perfecta en el modo para un jugador. La elección de los personajes en el modo multijugador también funciona como un sistema de *handicap* la mar de eficaz.

El método de control es el típico de los juegos de golf: se basa en el consabido sistema de pulsar tres veces el botón para golpear la pelota y emplear un diminuto cursor sobre ésta para conseguir darle efecto. En *EG2*, sin embargo, la accesibilidad es el punto fuerte.

Tiene todas las características que encontrarías en otros títulos de golf, pero con una óptica mucho más desenfadada (y divertida). *Everybody's Golf 2* es el bar de la esquina de los juegos de golf; no podrás resistirte a entrar a echar una partidita rápida y acabarás pasándote la noche en vela, especialmente si estás con unos cuantos amigos. Incluso hay algunos personajes que parecen los típicos estereotipos que se encuentran en los bares: la rubia de piernas interminables, el gordito con entradas y el cachas de los brazos estilo Popeye. Jugar a golf con tipos así es una verdadera delicia.

El diseño de los seis campos es magnífico, las condiciones climáticas variables suponen un nuevo reto cada vez, y las animaciones de los personajes —aunque nunca aparecerían en un vídeo para aprender a jugar al golf— son para troncharse. Mientras muchos juegos de deporte no tardan en hacerse aburridos en el modo para un jugador, *Everybody's Golf 2* te engancha

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

EVERYBODY'S GOLF
(PSMAG 20, 9/10)
La entrega original es el único juego que puede aspirar a hacerle sombra a esta joya



Algo que no se ve en el circuito profesional hoy día: los jugadores haciendo celebraciones ridículas después de un hoyo «im-prezionante»

Después de cada golpe la cámara te ofrece un seguimiento con la cámara al más puro estilo televisivo

una óptica mucho más desenfadada (y divertida)...»

hasta el final mediante un sistema de premios muy tentadores que mejoran tu juego: los nuevos palos y pelotas te ofrecen mayor precisión y fuerza en los golpes, mientras que la opción de campos invertidos supone doblar la diversión.

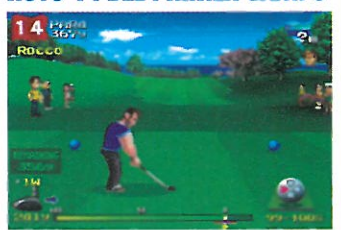
A pesar de la naturaleza humorística del juego, no por ello deja de suponer un reto constante, y puedes guardar casi todas tus estadísticas en la Tarjeta de Memoria además de las repeticiones de tus *drives* (golpe de salida) más memorables. *Everybody's Golf 2* es el equivalente golfístico al magnífico *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*: es facilísimo pillarle el tranquillo, tiene un curva de aprendizaje muy bien diseñada y, lo mejor de todo, es imposible despegarse del pad hasta no conseguir todos los *power up* y aplastar a todos y cada uno de tus colegas. Un par de veces, como mínimo. ■



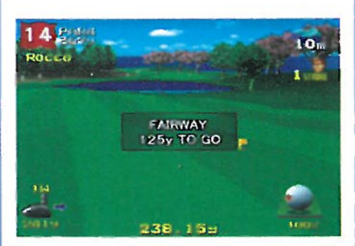
El señor Fortesque de *MediEvil* es uno de los muchos personajes adicionales que querrás meterte en el bolsillo

CÓMO...

CONSEGUIR UN *EAGLE* EN EL HOYO 14 DEL PRIMER CAMPO



Utiliza un personaje potente como Rocco y lanza la bola todo lo lejos que puedas sin olvidarte de prestar atención a la velocidad del viento (indicada por el movimiento de las nubes)



Te separan 125 yardas del hoyo (unos 115 m), de modo que tienes el *green* al alcance de tus palos. Comprueba el viento y efectúa un golpe con algo de efecto



Con un poco de suerte la pelota se detendrá muy cerca de la bandera. Pero, tranquilo, porque aún no ha llegado lo mejor. ¿Te acuerdas del efecto que le has dado a la pelota?



Pues con tanto efecto la pelota ha ido incendiando el *green* a medida que rodaba de camino al agujero. Quizás no es muy realista que digamos, pero ha sido un *eagle* de lo más fogoso.

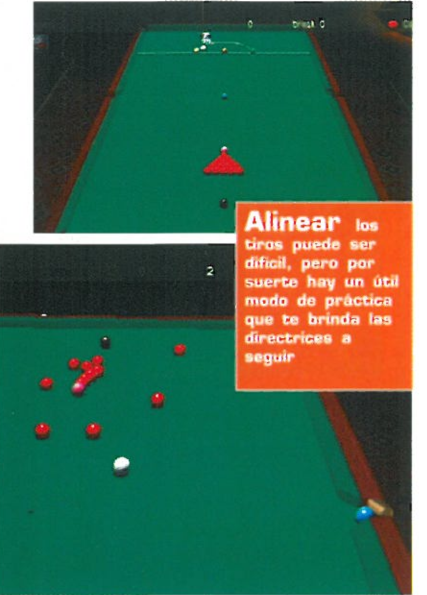


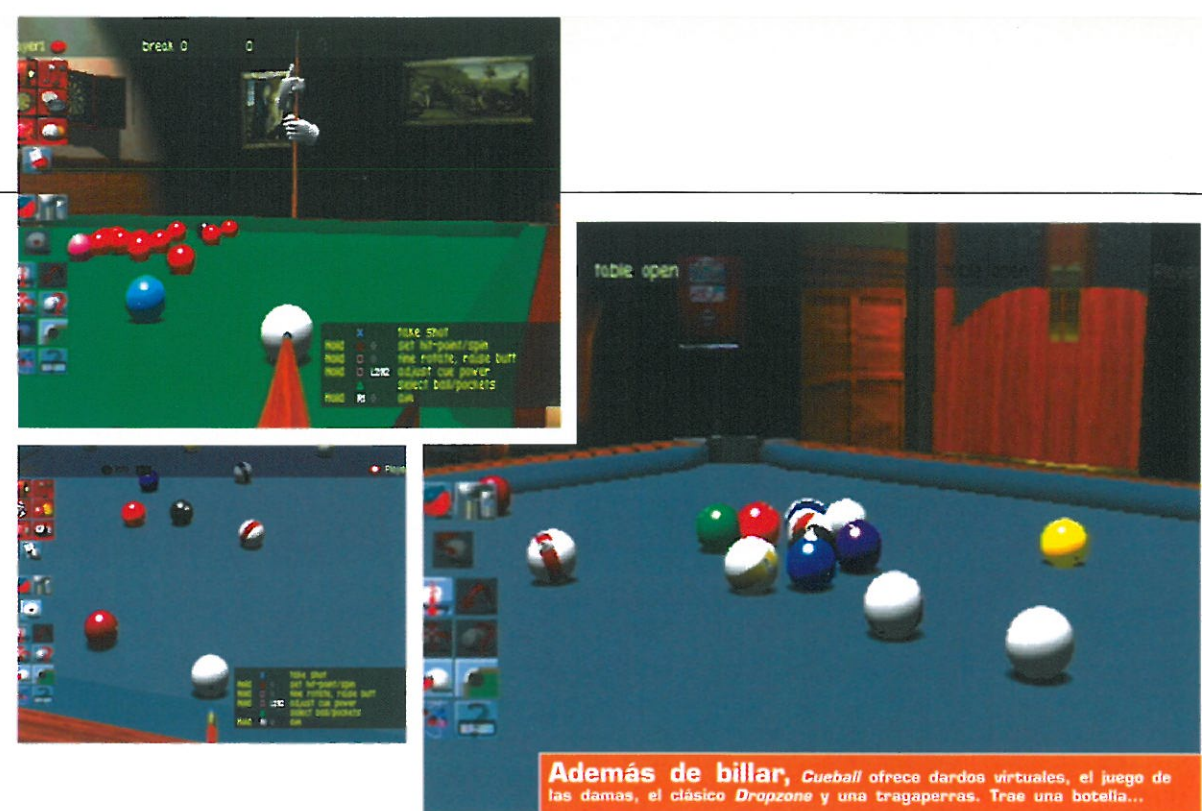
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	No son lo último, pero sí nítidos y con mucho colorido	7
■ JUGABILIDAD:	Jugar resulta fácil, dominarlo, difícil y abandonarlo, imposible	9
■ ADICTIVIDAD:	Tan inexplicablemente adictivo como el deporte que emula	8

■ CONCLUSIÓN
Everybody's Golf, como muy bien dice el título en inglés, es una cita obligada por igual para forofos del deporte o adictos al minigolf de verano. En resumen, para todo bicho viviente.







Alinear los tiros puede ser difícil, pero por suerte hay un útil modo de práctica que te brinda las directrices a seguir

Además de billar, *Cueball* ofrece dardos virtuales, el juego de las damas, el clásico *Dropzone* y una tragaperras. Trae una botella...

¿QUE NO HAY CANTINAS DONDE VIVES? PUES QUÉDATE EN CASA, OYE



Jimmy White's 2: Cueball

«Nadie ofrece más que *Jimmy White's 2*...»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Awesome Developments
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

WORLD CHAMP SNOOKER

(PSMAG 39 8/10)
El juego de PlayStation perfecto para una tarde lluviosa de domingo

¿Esperas el lanzamiento de *Virtua Cubata* cualquier día de éstos? ¿O de *Actua Pinchito* o *NHL Cháchara 2000*? Hay algunas cosas que no funcionan en una PlayStation y, pese a los esfuerzos del diseñador de Awesome, Archer Maclean, el *snooker* o billar americano es, sin duda, una de ellas.

Si no nos crees, prueba los siguientes experimentos:

a) Ve a un salón de billar luciendo un alegre parche estilo pirata y juega al *snooker*. No es fácil en 2D, ¿verdad?

b) Ve a un salón de billar luciendo un alegre parche estilo pirata, pero esta vez llévate a un colega.

Sin quitarte el parche, haz que tu amigo sujete el taco.

Haz que se coloque para el tiro.

Mueve la punta para mostrar cuánto efecto hay que aplicar y luego tírale el taco para atrás a fin de indicarle con qué fuerza quieres que golpee. Es una nueva experiencia, sí, pero no es lo que se dice *snooker*...

Esto demuestra que *Jimmy White's 2: Cueball* no es un juego de *snooker* pensado para PlayStation del mismo modo que *FIFA* es un juego de fútbol para PlayStation. Es casi un nuevo deporte; si esperas conseguir un nivel mínimamente aceptable, en *Cueball* tendrás que desaprender todo lo que sabías sobre el billar y empezar de cero.

Por suerte, el modo de entrenamiento incluye unas prácticas guías que muestran adónde se dirigirán las bolas después de la tacada. Esto ayuda a dominar los extraños ángulos que surgen de tener una mesa seudo 3D emplastada en una tele plana. Pero aun así dista de ser natural cuando intentas imaginar con cuánta fuerza tirar, porque no puedes variar el impacto de un tiro para alterar el efecto, si la física es bastante precisa y dónde acabará la bola blanca. (Y, ¿de verdad quieres molestarte en desplazar la cámara poco a poco para ver cuál puede ser la siguiente bola?).

Pero si realmente deseas jugar al *snooker* en casa, nadie ofrece más que *Jimmy White's 2*. Además de la mesa de *snooker* a tamaño completo, hay una mesa de billar distinta con varias reglas personalizables (para evitar discusiones acaloradas), un tablero de dardos, uno de damas, la recreativa *Dropzone* (es como *Defender* y bastante buena) y una tragaperras algo insubstancial.

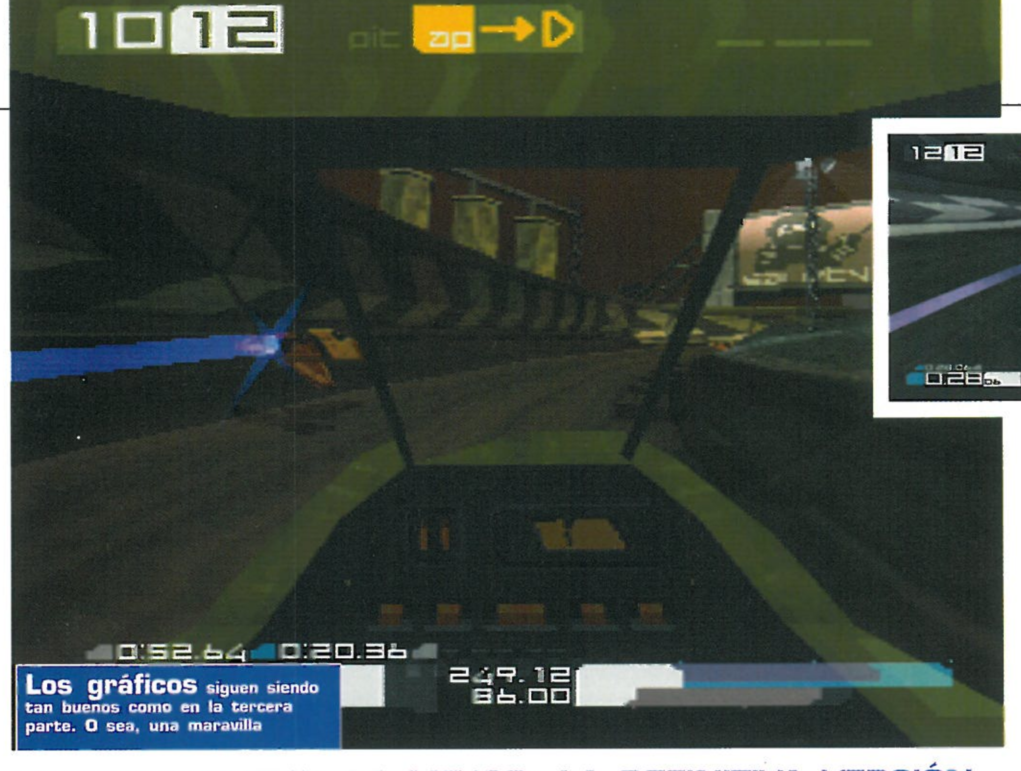
Ambientado en una mansión virtual, *Cueball* es un acercamiento fiel e interesante a los deportes de bar, pero el lento y pesado método de manejo del taco le restan la inmediatez y familiaridad de la práctica real.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonitos efectos en un sitio de lujo. Pero nada deslumbrante	5
JUGABILIDAD:	Muchas actividades y niveles de dificultad, pero no muy divertido	4
ADICTIVIDAD:	Debes ser solitario, evitar las tascas o ambas cosas	6

CONCLUSIÓN
A pesar de la variedad de juegos de taberna que ofrece y una presentación técnica precisa y sin tacha, *Jimmy White's 2: Cueball* es demasiado lento como para ser divertido en una PlayStation.





Los gráficos siguen siendo tan buenos como en la tercera parte. O sea, una maravilla







La suma de lo mejor de las tres partes eleva el juego a cotas de diversión inimaginables

LLEGA LA NUEVA, LA MEJOR, LA DEFINITIVA VERSIÓN DEL REY DE LAS CARRERAS FUTURISTAS

WipEout Special Edition

«Sus creadores han puesto toda la carne en el asador»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	4.490
NÚMERO DE JUGADORES	Dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

WIP3OUT (PSMAG 34, 10/10)
Hasta ahora la mejor entrega de la mejor serie de carreras futuristas (y no futuristas) para PlayStation.

No ha pasado ni un año desde la aparición de la tercera entrega de la saga *WipEout*. Hoy día, hablar de esta saga aportando un enfoque nuevo es harto difícil porque, ¿quién no conoce, ha jugado o es poseedor de una de las tres entregas?

Esta maravillosa trilogía ha marcado un antes y un después en el mundo de la velocidad futurista. Se trata de unos títulos tan importantes dentro del software en general y de la PlayStation en particular, que cada nuevo lanzamiento es celebrado por todo lo alto y una vez aparecido ya se espera el siguiente. Ninguno de ellos ha defraudado al respetable. Y esto mismo es lo que sucede con esta extensión de la fantástica tercera —y, posiblemente, última— entrega para nuestra gris.

Estos últimos meses las revistas especializadas hemos lanzado algunos datos y pantallazos sobre la versión *WipEout* para PS2. Bajo el nombre de *WipEout Fusion* se esconden unas imágenes tan espectaculares e impresionantes que es inevitable que alguna que otra secreción glandular se desprenda de nuestras fauces. Por suerte, y ya que todavía no podemos disfrutar de este juego para la susodicha consola, la gente de Psygnosis nos sorprende con el lanzamiento del que puede ser el último juego para la primera Play. Y para ello sus creadores han puesto toda la carne en el asador. Y, siendo una saga como la que nos ocupa, esto equivale a toneladas y toneladas de «chicha» de gran calidad...

Lo mejor y, a la postre, la gran novedad que ofrece esta edición especial es la posibilidad de participar en los mejores circuitos de las tres entregas, en la capacidad para elegir los mejores modelos de vehículos flotantes y en el extenso surtido armamentístico que incluye lo mejor y más contundente de cada entrega. Ésta es una de las razones que hacen de este juego el más completo y variado de la saga. Pero para que la cosa no acabe aquí, se han utilizado los mismos modos de juego que encontrábamos en *Wip3out*, lo que significa que tendremos pantalla partida para dos jugadores, modo Campeonato, modo de Eliminación y hasta el modo Desafío.

La combinación de circuitos, armas y vehículos de las tres partes con los modos de juego de la tercera es realmente explosiva.

En cuanto al apartado técnico, lo mismo de siempre. O sea, unos gráficos finísimos, unas músicas maravillosas y una jugabilidad inigualable.

Muchos creerán que es injustificada una entrega que aglutine lo mejor de las tres partes. Pues la verdad, a nosotros nos encanta tener tres de los mejores juegos de PlayStation en uno.

PlayStation Magazine **VEREDICTO**

GRÁFICOS:	Maravillosos, fluidos, variados, excelentes	10
JUGABILIDAD:	Única, incomparable, inmejorable, fascinante	10
ADICTIVIDAD:	Gracias a la combinación de los tres, más que nunca	10

CONCLUSIÓN
Es el juego definitivo de la saga. La suma de los mejores elementos de los tres títulos da una maravilla de CD donde las horas se te pasarán volando y flotando. Inigualable.



DESTRÓZALO TODO, QUE AQUÍ NO HAY QUE PAGAR LOS PLATOS ROTOS...

Grudge Warriors

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Take 2 Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	2.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Imagina una mezcla entre *Tiny Tank* y *Destruction Derby*, con extraños vehículos de combate armados hasta los dientes, que se muelen unos a otros a bombazo limpio. ¿Te has hecho una idea? Pues esto es más o menos lo que te espera en *Grudge Warriors*.

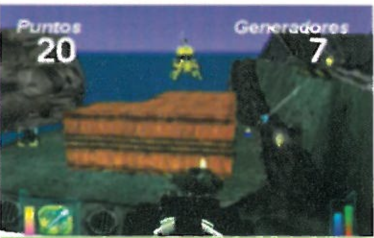
El juego es un insólito arcade, en el que tienes que enfrentarte al enemigo de turno, y reunir un número determinado de puntos que se encuentran esparcidos por los escenarios. Tu vehículo está equipado con tres tipos diferentes de armas, y gracias a ellas puedes atacar al enemigo desde cualquier distancia y posición. Cada nivel nos introduce en un escenario diferente, lleno de cuestas, curvas, recovecos y, sobre todo enemigos.

Dicho así, parece que funciona bastante bien, pero nada más lejos de la realidad. El control es incómodo e impreciso, y te obliga a ir despacio para no salirte de las veredas de cada uno de los escenarios. Los gráficos presentan texturas simplonas y bastante feas, así como algunos problemas de *clipping*.

Y la presentación de los objetivos en los diferentes niveles es tan indefinida que lo único que sabes cuando comienzas a jugar es que tienes que cargarte a los malos y coleccionar unos cuantos puntos. Por suerte, *Grudge Warriors* cuenta con un divertido modo para dos jugadores al estilo de *Tiny Tank*, con el que puedes encontrar cierta diversión, pero nada más.

El resto del juego es bastante mediocre y aburrido.





Dispara todo el tiempo, incluso cuando no tengas ningún enemigo delante





GRÁFICOS:	Texturas horribles y problemas de *clipping*	5
JUGABILIDAD:	Los objetivos exactos nunca están claros	6
ADICTIVIDAD:	Si eres muy paciente, quizás le saques algo...	6

CONCLUSIÓN
Un juego curioso y original que quizás se puede coleccionar como rareza, pero poco más. Sus problemas de control, gráficos y acción, hacen de él un título de tercera división.



SOBRE 10

DE LAS NEGRAS TINIEBLAS A LA CONSOLA GRIS

Drácula

DISTRIBUIDOR	Virgin interactive
FABRICANTE	Microïds
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Han pasado más de cien años desde la aparición de la novela de Bram Stoker. Y casi diez desde que se estrenó la película de Francis Ford Coppola.

Los creadores del juego han elegido un sistema como el utilizado en *Myst* y en *Riven*. Esto quiere decir que nos encontramos delante de una aventura donde la investigación, las conversaciones y la resolución de complicados puzzles son su mayor atractivo. Eso sí, el apartado técnico es un verdadero lujazo.

Han pasado siete años desde la muerte de Drácula a manos de Jonathan Harker y sus colegas. Pero parece que Mina (la mujer de Harker) sigue infectada por ese virus que obliga a sorber toda la sangre humana que pueda. Es entonces cuando Mina abandona a su marido con la esperanza de encontrar vivo al Conde Drácula. Metidos en la piel de Jonathan Harker, dejaremos Londres para empezar una peligrosa aventura en Transilvania.

Como podéis comprobar el argumento se inicia donde acababa la obra de Bram Stoker. Pero además de tener en cuenta a este clásico de la literatura fantástica, es evidente que sus creadores han bebido de la estética y de la atmósfera creadas por F. F. Coppola en su película. Microïds ha dotado al juego de uno de los apartados técnicos más fascinantes y espectaculares que se pueden encontrar en el catálogo de la gris de Sony. Gráficos enormes, increíblemente detallados y animaciones y movimientos de cámara (en las secuencias animadas) espectaculares. Todo ello apoyado por un apartado sonoro fascinante, que además de doblar al castellano todas las conversaciones, ambienta a la perfección los sórdidos parajes de los Cárpatos.

El gran problema del juego es, sin duda, su desarrollo. La lentitud con la que iremos avanzando lo convierten en un título bastante aburrido. Además, (como sucedía en *Myst* y en su secuela) en demasiados momentos tendremos la sensación de estar perdidos.



Las imágenes hablan por sí solas. Drácula nos obsequia con un apartado gráfico fascinante. Las caras, los escenarios, todo es fantástico a nivel visual. Si fuera más divertido...



GRÁFICOS:	Maravillosos e inmensos. Un lujo para la vista	9
JUGABILIDAD:	En demasiadas ocasiones te sentirás perdido.	5
ADICTIVIDAD:	Poca, ya que el desarrollo es lento y algo pesado	5

CONCLUSIÓN
Es un juego que sorprende por su maravilloso apartado técnico, aunque con un desarrollo lento y, por momentos, confuso. Es mejor que *Myst*, pero a los amantes de la acción les aburrirá.



SOBRE 10



Vas a flipar en colores cuando te prepares para tu primera batalla. Y no sólo por el uso gratuito de los signos de exclamación. ¿Es que no aprendieron nada en las clases de lengua?







Los ataques más potentes resultan de la combinación de los poderes de dos personajes muy próximos

¿TE HAS MERENDADO YA *FINAL FANTASY XIII*? ¿TE APETECE OTRA DE ROL? ¿ES QUE NUNCA TIENES BASTANTE?



Suikoden II

«Incluso para un RPG estilo oriental, *Suikoden II* puede resultar surrealista»

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
FINAL FANTASY VIII
(PSMAG 35 10/10)
Cada vez que analizamos un RPG, adivina qué juego recomendamos. ¡*Final Fantasy*, por supuesto!

Échale imaginación al asunto. Esto es fuerte, pero «el juego es así». Un loco (y que no pierde un minuto en dejar bien claro quien es el *malo oficial* del juego) le acaba de ordenar a una mujer, que suplica por su vida, que se comporte como un cerdo. De repente, ella se pone a cuatro patas y empieza a gatear soltando gruñidos. El caballero, demente y malvado, ríe a carcajada limpia y... Incluso, para un juego de rol estilo oriental, *Suidoken II* puede resultar algo surrealista...

La sensación de malestar que desprende el juego tiene mucho que ver, casi sin duda alguna, con la combinación explosiva de argumento macabro y prehistóricos gráficos en 3D que encontramos en *Suikoden*.

Cuando los personajes se ven mezclados en algo asquerosamente inhumano (o en algo reconfortantemente humano, lo que ocurre con igual frecuencia), la escena siempre está representada con unos gráficos *sprite* de la vieja escuela que obligan a tu imaginación a hacer el resto. Estamos ante *El Proyecto de la Bruja de Blair* de los juegos de PlayStation: resulta más interesante lo que se intuye que lo que se muestra. De hecho, si no fuera por la falta de atractivo visual, es probable que los censores hubieran puesto mala cara ante *Suikoden II*.

El primer gancho del juego es un argumento fuerte y movidito. Las primeras seis horas de juego transcurren a una velocidad de vértigo, sin casi ni un descanso en la narrativa desbocada y febril, para pasar luego a una sección de exploración algo floja. Sin embargo, de vez en cuando la traducción (o posiblemente el diálogo original) no da la talla y el argumento carece del encanto de otros juegos (¿te acuerdas de *Grandia*?).

Por otra parte, *Suikoden II* cae en los defectos habituales que aquejan a todos los juegos de rol, incluidos los integrantes de la serie *Final Fantasy*. El diálogo es demasiado lento, lo que resulta especialmente frustrante si tu equipo la palma y te ves forzado a tragarte una y otra vez las mismas escenas. Además, hay demasiados combates aleatorios contra debiluchos oponentes, que no tienen nada que pelar contra ti. *Suikoden II* no se esfuerza demasiado en hacer avanzar el género. Ni un leve empujoncito siquiera.

Sin embargo, si te van los juegos de estética manga y los combates por turnos, este título contiene suficiente fibra como para suplir las necesidades aventureras de tu cuerpo. Sin duda, los fans del original tendrán que echarle una miradita. Incluso si no te cuentas entre los más devotos del género, deberías tenerlo en cuenta como opción D. Pero sólo después de terminarte *Final Fantasy VIII*, por descontado.

PlayStation Magazine VEREDICTO

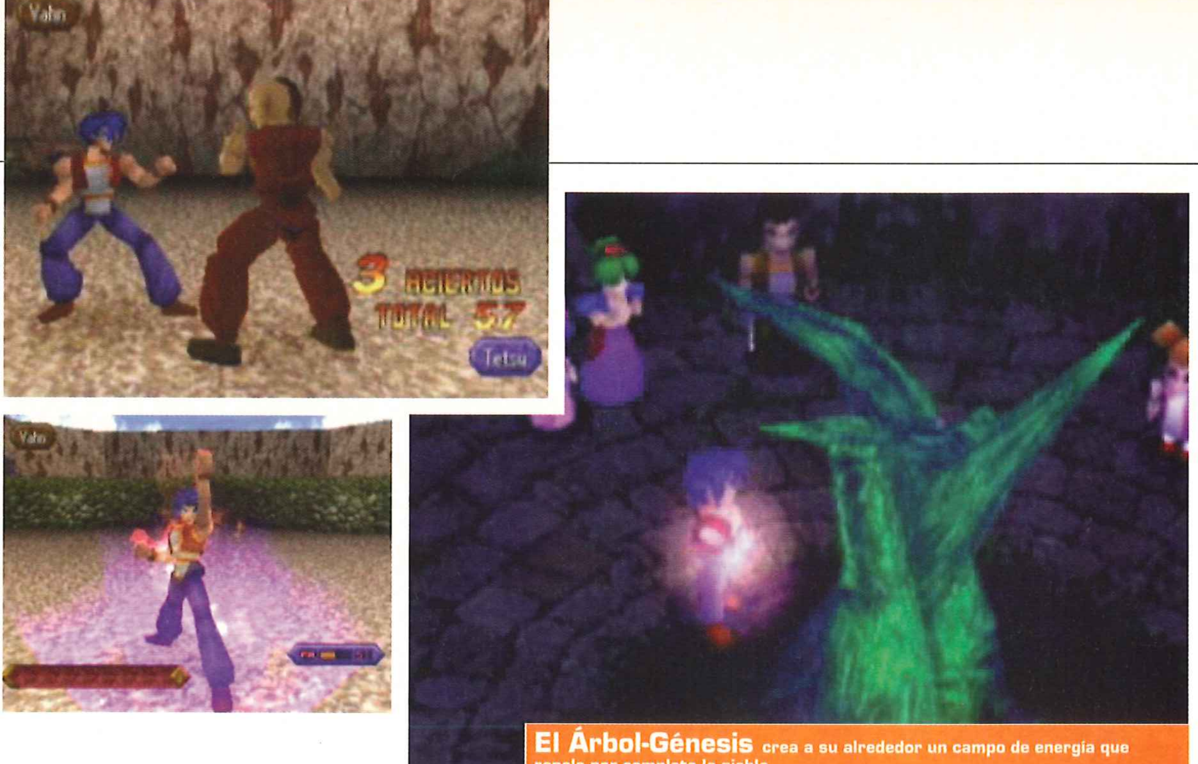
GRÁFICOS:	Figuras planas y ni siquiera estilizadas	3
JUGABILIDAD:	La sutileza se abre paso poco a poco, aunque con determinación	7
ADICTIVIDAD:	Un mundo de aventuras metido en un disco negro la mar de simpático	8

CONCLUSIÓN
Una mezcla perversa de gráficos de segunda y de argumento estilo cuento de hadas macabro. *Suikoden II* sigue la estela de los JDR con desenvoltura, aunque no esperes un avance espectacular.





Las peleas se ven a través de unos espectaculares gráficos completamente en 3D



El Árbol-Génesis crea a su alrededor un campo de energía que repele por completo la niebla

¿QUIÉN DIJO QUE NO SE PUEDE INNOVAR EN LOS JUEGOS DE ROL?

Legend of Legaia

«Enfrentamientos en espectaculares gráficos en 3D»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Contrail
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

FINAL FANTASY VIII
(PSMAG 35 10/10)
El más largo, espectacular y absorbente juego de rol para PlayStation. Increíble en su presentación y sorprendente en su concepción.

Reconozcámoslo: la variedad en el género de los juegos de rol no es la nota predominante (más bien al revés). Por este motivo, cuando aparece un título que incorpora nuevos ingredientes al concepto clásico del rol, consigue acaparar la atención de todo el mundo. Éste es el caso de los recientes *Star Ixiom* o *Vandal Hearts II*. Pero si hay una aventura de rol que de verdad nos ha sorprendido esta temporada es *Legend of Legaia*.

Este juego cuenta la historia de un poblado de hombres que vive refugiado de una extraña neblina. Al parecer, ésta es la responsable de que unos pacíficos seres llamados Seru se conviertan en malvados y ataquen a los humanos. Para combatir la neblina, hay que devolver la vida a unos árboles llamados Árbol-Génesis, que están repartidos por todo el planeta. Cuando estos maravillosos árboles florecen aparece a su alrededor un campo de energía que repele la neblina y pone a salvo a los hombres.

Tu misión es dirigir a los tres personajes protagonistas (igual que en *Wild Arms*), a lo largo y ancho del mundo para combatir a los Seru y dar vida a los Árbol-Génesis. La ventaja de hacer el viaje con tres personajes diferentes al mismo tiempo es que te puedes beneficiar de las habilidades y magias de cada uno de ellos. Tal como ocurría en *Vandal Hearts II*, cada personaje se irá especializando en un estilo de ataques, de forma que cuando tengas que enfrentarte a los enemigos, podrás desplegar ataques de los tres personajes de forma consecutiva.

Sin embargo, lo que hace especial a *Legend of Legaia* no es su argumento, ni la posibilidad de controlar a tres personajes al mismo tiempo, sino las espectaculares batallas. Cada pelea se desarrolla mediante el habitual sistema de ataques por turnos, pero la gran diferencia respecto a otros juegos de rol está en que los enfrentamientos se ven completamente en 3D a través de espectaculares gráficos. Además, en los ataques puedes realizar combinaciones de varios movimientos con puños y patadas. Estas combinaciones, vistas a través de los gráficos en 3D, ofrecen una lucha muy vistosa y ágil. De hecho, el equilibrio entre la narración y las peleas está tan conseguido, que habrá momentos en que te olvidarás de estar jugando a un juego de rol, ya que la acción parece que pasa en tiempo real. ¡Es alucinante!

En cualquier caso, la lentitud con que transcurren las escenas de vídeo ralentiza muchísimo el avance del juego, y se hace bastante pesado esperar a que acaben estas escenas. Pero si eres un gran aficionado a los juegos de rol, seguro que puedes soportar una pequeña espera, y sacarle a este juego todo el jugo. ■

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Espectaculares gráficos en 3D durante las peleas	8
JUGABILIDAD:	Creciente, dinámica y bien planteada	9
ADICTIVIDAD:	Equilibrio perfecto entre la narración y las peleas	8

CONCLUSIÓN
Muy espectacular en sus peleas y absorbente en el argumento, algo ensombrecido por una narración lenta. El juego no cae en la repetición gracias al equilibrio entre peleas y argumento.









La diversidad de escenarios no llega a conseguir también un estilo de acción suficientemente variado, pero tampoco se puede decir que la idea de disparar contra dibujos animados con una G-Con 45 sea la panacea de la diversión a largo plazo



Ayuda a Bo a superar los diferentes obstáculos que encontrará en su camino



¿OTRO JUEGO DE PISTOLA DE NAMCO? ¿EN MENOS DE UN MES? PUES, SÍ



Rescue Shot

«El desarrollo de la historia es muy original, y te diviertirás bastante»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

POINT BLANK 2
(PSMAG 32 8/10)
Rápido, divertido, variado, completo... El mejor juego de pistola y dibujos animados para PlayStation.

Una cosa hay que reconocer. No todas las compañías de videojuegos consiguen sacar tanto rendimiento a sus periféricos como lo hace Namco con la G-Con 45. Y es que nuestros amigos nipones acaban de lanzar, casi al mismo tiempo, dos divertidos juegos de pistola con los que te lo podrás pasar a lo grande. De un lado, está *Ghoul Panic* (ver *PSMag* 42). Del otro, encontramos a *Rescue Shot*, otro arcade de pistola y dibujos animados que gira alrededor de una historia de conejitos y animalejos. Ambos juegos, se complementan gracias a que la variedad de subjuegos que tiene el primero le falta al segundo, y el argumento divertido del segundo, se echa en falta en el primero. En cualquier caso, si lo que deseas es tener las dos cosas, será mejor que recurras a *Point Blank 2*.

En *Rescue Shot*, tu misión es escoltar a un simpático conejito en sus andanzas por una serie de escenarios llenos de blancos móviles y fijos. Cada tramo del recorrido por el que camina el protagonista rebela un montón de nuevos objetivos sobre los que abrir fuego, mientras el argumento se rebela en una serie de breves secuencias de vídeo: Bo, el protagonista, ha perdido la memoria, y por eso deambula de un lado a otro buscando alguna cosa que le haga recordar quién es. Mientras, de vez en cuando, hace su aparición estelar un jefe de nivel con muy mala leche, que trata de acabar a toda costa con tu personaje.

Los objetivos sobre los que tienes que verter tus instintos violentos irán desde murciélagos, topos y otros animalejos, hasta setas venenosas, dragones y fantasmas. Al final de cada nivel, obtendrás una puntuación en función de la rapidez con la que te hayas librado de los malos, la cantidad de enemigos achicharrados, y el acierto de tus disparos.

Como ves, el estilo de acción no dista demasiado del que se podía encontrar en *Point Blank* o *Ghoul Panic*. De hecho, ése es uno de sus mayores defectos.

Después de unos primeros minutos de diversión a tiro limpio, comienzas a pensar que *Rescue Shot* es demasiado monótono para ser «ultradivertido», y caes en la cuenta de que todo esto ,y mucho más, ya lo tenías en *Point Blank 2*. A partir de ese instante de desilusión, compruebas con certeza que los bonitos escenarios en 3D dan cabida a un estilo de acción muy limitado.

Por fortuna, el argumento de la historia te mantiene entretenido el tiempo suficiente para jugar durante un rato, y hacerte disfrutar de la G-Con 45. ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Gráficos en 3D y suaves movimientos de cámara	7
JUGABILIDAD:	Siempre la misma...	8
ADICTIVIDAD:	Después de un rato, se hace algo aburrido	6

CONCLUSIÓN
Después de los *Point Blank* y *Ghoul Panic*, tenemos la ligera sensación de estar ante un «más de lo mismo»: un juego de pistola con dibujos animados. Pero el desarrollo es muy original.



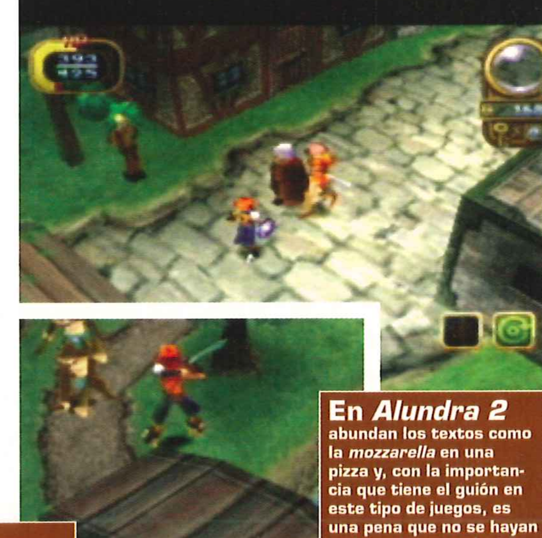








Humor «total» japonés. Aventura llena de diálogos disparatados que se ríen de los acontecimientos más dramáticos



En *Alundra 2* abundan los textos como la *mozzarella* en una pizza y, con la importancia que tiene el guión en este tipo de juegos, es una pena que no se hayan molestado en traducirlo

¿QUE LOS PUZZLES SON COSAS DE NIÑOS? MEJOR QUE PRUEBES ESTO, PEQUEÑO...



Alundra 2

«El sentido del humor está presente en casi todos los diálogos»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Contrail
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

ALUNDRA (PSMAG 19, 9/10) Lo sabemos; han cambiado muchas cosas... ¡pero no deja de ser el original!

A*lundra* es un JDR (juego de rol) de acción en 2D que se hizo famoso, entre otras cosas, por la gran cantidad y mala baba de sus puzzles. Pero atención: éste es el único punto en común entre la primera y la segunda parte. De hecho, han cambiado tantas cosas que ni siquiera el fabricante es el mismo...

Por suerte, estos cambios han sido para mejor, aunque ello no quita que nos preguntemos para qué caray han incluido el nombre de *Alundra* en el título, si ni tan siquiera existe una mínima referencia a su predecesor. Para empezar, el héroe de la aventura no es el del primer título, sino Flint, pirata renegado que lucha junto a la princesa Alexia contra el Barón Díaz, un noble que ha secuestrado al rey de Varuna. Como era de suponer, las amistades de Díaz no son muy recomendables, ya que su consejero es un tipo raro de piel verde que tiene el poder de transformar a la más pacífica criatura en un androide sediento de sangre.

El otro cambio más destacable reside en los gráficos. El mundo de *Alundra 2* es bonito, totalmente tridimensional, rico en colores y lleno de detalles. El control de tu entorno es absoluto, ya que puedes cambiar a tres tipos de *zoom* y rotar la cámara 360º para no perder ni un detalle. A priori, esto suena muy bien, pero a la que te despistas algún puñetero enemigo saldrá de detrás de una palmera, y no podrás ver quién es a no ser que gires por completo la cámara, lo que resulta un tanto engorroso. Esto, y un desarrollo bastante lineal, le quitan un poco de lustre a un juego que de otro modo sería brillante.

Y es que, por encima de todo, *Alundra 2* es un juego muy divertido. Constantemente aparecen situaciones que rozan lo absurdo, y la verdad es que estos momentos que rompen con el guión de la partida son de agradecer. Si a esto le sumamos un acción cautivadora con combates en tiempo real (¡fantástico!, ¡nada de encuentros aleatorios!), carreras, saltos imposibles y una gran cantidad de minijuegos que descubrir, ya puedes imaginarte que la diversión está asegurada. Con todo, su principal atractivo —como sucedía en *Alundra*— reside en los rebuscados puzzles. Hay montones de ellos, pero ninguno es absurdo o imprevisible, y a diferencia de la primera parte, el nivel de dificultad de los enigmas aumenta a medida que avanzas .

En definitiva, pese a la linealidad del argumento, *Alundra 2* es un gran juego que tiene todo lo necesario para que no puedas separarte del mando durante varias semanas. Además, si te gusta que los malos te machaquen y te pisoteen una y otra vez, con el modo difícil te lo pasarás de muerte. Nunca mejor dicho... ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Preciosos, aunque los personajes podrían estar mejor acabados	8
JUGABILIDAD:	Al principio cuesta acostumbrarse a los controles	7
ADICTIVIDAD:	Lleno de sorpresas. Genial. Aumenta progresivamente	8

CONCLUSIÓN
La verdad es que el género de acción/rol no tiene excesiva competencia, pero esto no es motivo para no considerar a *Alundra 2* como lo que es: una verdadera joya.



SOBRE 10





La variedad de estrategias que puedes poner en práctica te permitirá adaptar el juego del equipo a cualquier situación



La cámara se encuentra situada en el fondo del estadio para que puedas seguir el funcionamiento del esquema táctico con mayor comodidad

FICHA POR UN CLUB, OCUPA TU ASIENTO EN EL BANQUILLO, Y ENTÉRATE DE LO QUE ES SER ENTRENADOR

Barça Manager 2000

«Su sistema de estadísticas y sus estrategias te harán muy feliz»

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Anco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano/Catalán
PRECIO	6.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

MANAGER DE LIGA
El simulador de gestión de equipos más completo y divertido para PlayStation.

Ser entrenador de un buen equipo de fútbol es uno de los trabajos menos gratificantes que hay en el deporte de alta competición. Si las cosas van mal, la culpa siempre es del entrenador. Pero si la plantilla funciona y obtiene victorias, el mérito se lo llevan los jugadores. En *Barça Manager 2000*, el éxito o el fracaso de tu equipo depende exclusivamente de tu gestión.

Al igual que ocurre en *Manager de Liga*, puedes intervenir en los partidos para retocar los esquemas tácticos o cambiar jugadores. Cada variación que hagas de la estrategia inicial del equipo afectará decisivamente a su juego, así que debes tener mucho cuidado con tus decisiones. Para ello, puedes estudiar las tácticas y debilidades del rival durante el encuentro, aunque no necesitarás un cuaderno de notas al estilo del de Van Gaal. El juego está dotado con un completo sistema de estadísticas que te permitirá seguir el esquema de tu oponente, así como el rendimiento de sus jugadores. De este modo, si observas que su defensa no lo está haciendo muy bien, puedes adoptar una estrategia más ofensiva para presionar adelante y marcar gol.

A medida que vayan transcurriendo los partidos, irás tomando la medida al juego del equipo. Entonces, sabrás hasta dónde puedes arriesgar en tus planteamientos ofensivos, y cuánta presión pueden soportar tus defensas. Si observas que la plantilla no es demasiado sólida para ganar, puedes lanzar ofertas por futbolistas de otros clubs, aunque no siempre conseguirás ficharlos. El presupuesto es muy limitado, y esto implica que los jugadores más caros de la Liga están fuera de tus posibilidades. Será el caso de estrellas como Guardiola, Raúl o Julen Guerrero. Por más dinero que ofrezcas por ellos, será casi imposible que abandonen su club.

En cualquier caso, no todo en *Barça Manager 2000* funciona tan bien, ni es tan divertido.

Para empezar, aunque el juego es muy completo, se echa en falta una mayor agilidad en su manejo. Los menús de opciones son incómodos de utilizar, y en ocasiones están distribuidos de forma ilógica. Esto obliga a deambular de una pantalla a otra hasta que encuentras la opción que estabas buscando. Además, los tiempos de carga son eternos, y aparecen cuando menos te lo esperas.

Aun así, el juego consigue transmitir la sensación de dirigir a un equipo de fútbol, y si no fuera por estos problemas de acabado, estaríamos ante de un duro rival para *Manager de Liga*.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Si al menos pudieras seguir los partidos más de cerca...	6
JUGABILIDAD:	Los tiempos de carga son eternos, y los menús, complicados	7
ADICTIVIDAD:	Si te gustan los simuladores de gestión, *BM2000* te encantará	7

CONCLUSIÓN
No es tan dinámico y rápido como *Manager de Liga*; pero su completo sistema de estadísticas y amplia variedad de opciones estratégicas harán muy felices a los aficionados a la gestión de equipos.

7 SOBRE 10

OTROS LÍMITES

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

BOWFINGER, EL PÍCARO

Dirige: Frank Oz
Interpreta: Steve Martin, Eddie Murphy y Heather Graham

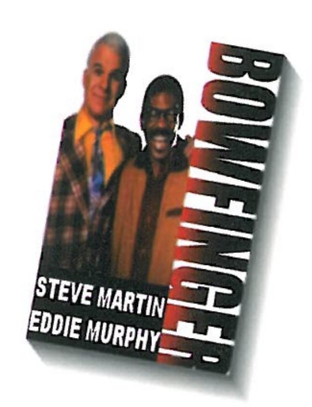
Steve Martin es el sagaz guionista de esta desternillante sátira sobre el mundillo de Hollywood, que él mismo protagoniza junto al popular cómico Eddie Murphy. El protagonista de agradables comedias como *Roxanne* (1987) o *El padre de la novia* (1991), tardó nada menos que diez años en convertir su guión en esta película, pero la espera bien ha valido la pena.

Bowfinger nos cuenta la hilarante historia de Bobby Bowfinger, un eterno aspirante a productor y director de cine, que un día se encuentra ante el mejor guión que le han presentado en su vida. En ese momento, Bobby comprende que tiene ante sí una oportunidad inmejorable de llevar a cabo su sueño de alcanzar la fama, y decide llevar adelante el proyecto caiga quien caiga. Para ello, intenta embaucar al actor estrella del momento, Kit Ramsey (Eddie Murphy), en un desesperado intento de conseguir algún gancho que haga más atractiva su película. El disparatado desarrollo del enredo da lugar a la aparición de Eddie Murphy en un segundo papel, interpretando al hermano atolondrado de Ramsey (un tipejo muy tímido y entrañable, que hará que te mondes de risa).

El resultado es una comedia ingeniosa, con un humor corrosivo y algún que otro agujero en el guión, que mantiene el ritmo hasta el final y te engancha por completo.

VEREDICTO: **Una película cachondísima que esconde en su interior una sagaz crítica al universo hollywoodiense a través de detalles muy incisivos.**





UN PAPÁ GENIAL

Dirige: Dennis Dugan
Interpreta: Adam Sandler, Joey Lauren Adams, John Stewart y Dylan Sprouse

Adam Sandler es actualmente uno de los actores cómicos más divertidos, socarrones y populares de EEUU. Su aspecto de *buenazo-tontorrón* le hace encajar perfectamente en todos los papeles que interpreta, dando vida a personajes desclasados, *freaks* extrovertidos y tipejos soeces, desenganchados de la sociedad que les rodea. Los films que protagoniza son amables comedias repletas de situaciones pintorescas, humor corrosivo y típica moralina americana. Tal es el caso de películas como *El Aguador* (*PSMag 38*) o *Bulletproof*, donde Sandler arrastra su corpachón garrulo por una colección de escenas de lo más cachondo.

En *Un papá genial*, este simpático muchachote da vida a Sonny Koufax, un tipo de treinta y dos años que siempre ha tratado de evitar las responsabilidades de la vida adulta a toda costa (la verdad es que no le culpamos). Su novia, Vanessa, está un poco harta de su actitud infantil y está pensando en romper con él. Por ello, Sonny decide adoptar a un pequeño niño de cinco años, con la esperanza de enternecer el corazón de Vanessa y demostrarle que puede comportarse como un adulto. Sin embargo, la presencia del pequeño cambiará por completo su vida y le hará darse cuenta de muchas cosas... Un film cortado a la medida de Sandler, salpicado de *gags* divertidos y originales, aunque no demasiado brillantes.

VEREDICTO: **Una «peli» muy divertida, aunque moralista, en la que el famoso cómico del Saturday Night Live se mueve como pez en el agua.**





EL FIN DE LOS DÍAS

Dirige: Peter Hyams
Interpreta: Arnold Schwarzenegger, Gabriel Byrne, Robin Tunney y Kevin Pollak



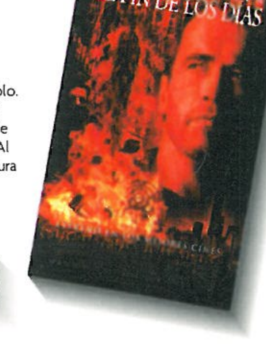
estas alturas, nadie cuestiona la rentabilidad en taquilla del musculoso y carismático Arnold Schwarzenegger. Desde que en 1982 se convirtiera en el protagonista de *Conan el Bárbaro*, su carrera como estrella —que no actor— tomó una velocidad vertiginosa. Sus películas se resuelven siempre con más fuerza que maña, a base de lujosas explosiones, disparos y efectos especiales. Éste es el caso de películas tan espectaculares como *Depredador*, *Terminator 2*, *Eraser*, y también, claro está, *El fin de los días*.

El film se estrenó en todo el mundo en los últimos días del año pasado, aprovechando la paranoia apocalíptica que perseguía al dichosillo fin del milenio. En él, se narra la historia de una muchacha de Nueva York llamada Christine, que nació con la marca del Anticristo y vive perseguida por horribles visiones producidas por el mismísimo Diablo. La pobre no sabe que ha sido elegida para ser la madre del hijo del Demonio, hasta que aparece en escena el policía retirado y viudo de turno, Jericho Cane (Schwarzenegger), con la intención de salvarla. Al final, el poli se enfrentará al Diablo a golpe de metralleta, en una dura batalla llena de efectos especiales y camisetas sudadas.

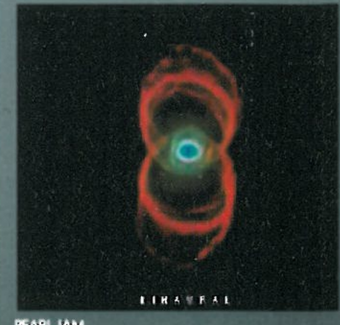
Un *thriller* retorcido y espectacular, con curas francotiradores, profecías apocalípticas y un Diablo demasiado vulnerable.

VEREDICTO: **Una especie de *Eraser* antireligioso, lleno de topicazos, incoherencias y baches argumentales.**





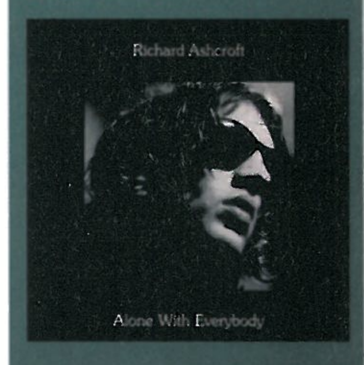
NOVEDADES MÚSICALES



PEARL JAM
Binaural

Pearl Jam ha sido una de las mejores bandas de rock de los años noventa. Sus primeros discos (*Ten*, *Versus* y *Vitalogy*) apuntaban unos destellos de calidad tan asombrosos que la convirtieron en referente indiscutible de lo que debía ser el nuevo *hardcore*. Canciones como *Alive*, *Animal*, *Daughter* o *Betterman* constituyen parte del legado más brillante de la historia del rock. Todo ello, gracias sobre todo a los increíbles *riffs* de guitarra de Mike McReady y la poderosa voz del líder de la banda, Eddie Vedder. Sin embargo, los últimos discos de estudio de Pearl Jam (*No Code* y *Yield*) han tomado un rumbo mucho más introspectivo. La exploración de melodías más oscuras y guitarras experimentales ha culminado en *Binaural* con un sonido mucho más personal. Se siguen escuchando algunos guitarrazos y las melodías todavía permiten a Eddie abrazar la música con su voz, pero se echan de menos las maravillosas canciones de antaño.

VEREDICTO: **El grupo continúa deslumbrando gracias a la calidad de sus componentes, pero no cabe duda de que su música dista mucho de los Pearl Jam que conocimos. 7/10**



RICHARD ASHCROFT
Alone with Everybody

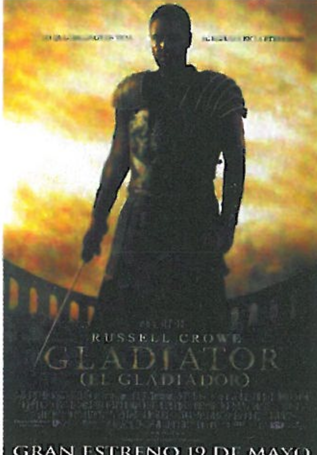
Con la separación del grupo británico The Verve se perdía una de las bandas de pop-rock más brillantes de los últimos años. Aprovechando el tirón del *brit-pop*, el grupo demostró que en la isla británica se podía hacer mucho más que música al estilo The Beatles. Buena prueba de ello fue su increíble trabajo *Urban Hymns*, un disco repleto de melodías «cuasi-sinfónicas», en el que The Verve ponía de manifiesto toda su calidad y energía. Ahora, en el año 2000, el vocalista de la banda, Richard Ashcroft, ha decidido seguir con aquello que empezó cuando estaba en el grupo y lanzar un disco en solitario con el título de *Alone with Everybody*. Si conseguirá o no conectar con el público como lo había hecho The Verve es algo que todavía está por verse. De momento, lo que sí podemos decir es que su primer trabajo cuenta con un puñado de buenas canciones, y a buen seguro encandilará a los *fans* de *Urban Hymns*.

VEREDICTO: **Un disco con agradables reminiscencias a la música de The Verve, que fascinará por igual a los fans de la banda y a los que no la conozcan. 8/10**

NOVEDADES EN CINE

GLADIATOR

Dirige: Ridley Scott
Interpreta: Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Oliver Reed y Connie Nielsen



Después de casi cuarenta años, el género de las «películas de romanos» regresa al cine con el mismo esplendor que tuviera antaño, de la mano del director Ridley Scott. Atrás quedaron grandes superproducciones del péplum, como *Ben-Hur* (1959), *Espartaco* (1960) o *La caída del Imperio Romano* (1964). En ellas, se requería de majestuosos escenarios de cartón-piedra y miles de extras para recrear la gran atmósfera del antiguo imperio. Sin embargo, en *Gladiator*, la magia de la creación digital ha permitido rellenar cada fotograma con fantásticos decorados virtuales y crear unos exteriores que para sí los hubiesen querido los grandes clásicos de este género. En cualquier caso, *Gladiator* es mucho más que una colección espectacular de efectos visuales. Su dura tensión dramática y su acción netamente adrenalítica dan cuerpo al argumento de una historia cautivadora, que introduce al espectador en un mundo de ropajes de cuero, duelos con espadas, y sangre tendida en la arena.

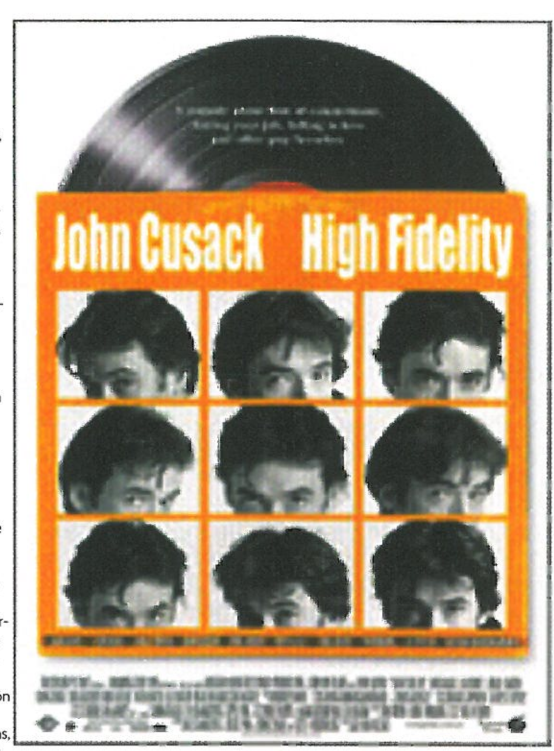
La película nos cuenta la historia del general romano Máximo (Russell Crowe). Su carisma y noble carácter le han hecho convertirse en el hombre de confianza del emperador Marco Aurelio, hasta el punto de que éste quiere que Máximo le suceda en el gobierno del imperio para instaurar de nuevo la república. Pero Cómodo (Joaquin Phoenix), el codicioso hijo del emperador, acabará con la vida de su padre y se hará con el poder, mandando matar a Máximo y su familia. El general romano logrará escapar, pero perderá a su familia a manos de los soldados mandados por Cómodo. Vendido como esclavo, Máximo no tendrá más remedio que convertirse en gladiador, mientras se jura a sí mismo que conseguirá la venganza «en esta vida o en la otra». Un film espectacular y bien dirigido, que te engancha desde el primer minuto con una apoteósica batalla bélica.

VEREDICTO: **Todos los ingredientes de una buena «peli de romanos», agitados por feroces peleas de gladiadores y efectos visuales muy bien empleados. *Chapó* para el trabajo de posproducción.**



ALTA FIDELIDAD

Dirige: Stephen Frears
Interpreta: John Cusack, Jack Black, Tod Louiso, Iben Hjejle, Lisa Bonet, Joan Cusack, Tim Robbins y Lili Taylor



Alta Fidelidad es una inteligente comedia del director británico Stephen Frears, inspirada en una novela de Nick Hornby. En ella, se cuenta la historia de Rob Gordon (John Cusack), un tipo simpático e inseguro que regenta una tienda de discos de vinilo. Su pasión por este soporte musical casi descatalogado, le lleva a dedicarse todo el día, junto a sus dos empleados Dick (Todd Louiso) y Barry (Jack Black), a pensar listas imaginarias de canciones, como *Las cinco mejores canciones de muerte*. Pero Rob, en la intimidad, nos cuenta hablando directamente a la cámara que tiene otra lista mucho más importante: la de *Las cinco mujeres que le han roto el corazón*. Y en esta lista se encuentra Laura, su ex-novia actual (Iben Hjejle). Rob está desesperado por recuperar a Laura, de modo que decide hacer un viaje hacia su pasado para saber por qué le dejaron sus anteriores novias.

La película analiza de manera perspicaz lo que pasa por la cabeza de un hombre cuando piensa en mujeres, a través de divertidos *flashbacks*, secuencias musicales y un sentido del humor muy incisivo. Merece la pena destacar la interpretación de John Cusack y el excelente trabajo en la dirección Stephen Frears. Como telón de fondo, un aluvión de secundarios de lujo (Tim Robbins, Catherine Zeta-Jones, Lisa Bonet, Lili Taylor y Joan Cusack) se encargan de dar unas pinceladas maestras a este film genial.

VEREDICTO: **Los fanáticos amantes de los discos de vinilo encontrarán especialmente simpática esta película, en la que John Cusack despunta como un gran actor.**



GIGOLO

Dirige: Mike Mitchell
Interpreta: Rob Schneider, Eddie Griffin, Amy Poehler y William Forsythe

Deuce Bigelow era un humilde limpiador de piscinas, hasta que un día destrozó por accidente un valiosísimo acuario repleto de peces exóticos. Su delicada situación económica y la aparición en su vida de un auténtico gigoló profesional le darán la pista inequívoca de lo que debe hacer para solucionar el desaguisado: prostituirse. Con este rocambolesco argumento se presenta la primera película como protagonista del cómico Rob Schneider (compañero de Adam Sandler en *El aguador* y *Un papá genial*).

El film es un estupendo ejercicio de socarronería bastorra, al tiempo que una bestial comedia romántica y una zafia historia de tipos marginales. La parodia del estilo de vida de un gigoló profesional da paso a un ensayo de movimientos corporales al estilo de *Matrix*, aderezados por desternillantes *strip-teases* llenos de insinuantes movimientos pélvicos. Algunos divertidos equívocos hacen que el héroe de la historia se muestre más humano y se enamore de la habitual «chica de la peli». Por desgracia, la inexperiencia en la dirección del debutante Mike Mitchell ha supuesto que la película carezca de gancho en las escenas más cómicas. Sin embargo, la sucesión de situaciones grotescas y personajes estrambóticos dota al film de suficientes ingredientes como para que te partas de risa tarde o temprano.

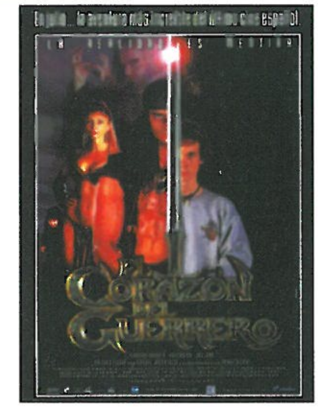
VEREDICTO: **Una película original, divertida y romántica, a pesar de algunos momentos zafios y la falta de empaque en el trabajo de dirección. Nos mola. Sobre todo el cómico Rob Schneider, un tipejo de lo más divertido.**

7/ 10

NOVEDADES EN DVD

EL CORAZÓN DEL GUERRERO

Dirige: Daniel Monzón
Interpreta: Fernando Ramallo, Joel Joan, Neus Asensi, Santiago Segura y Javier Aller



El Corazón del Guerrero nos cuenta la historia de Ramón (Fernando Ramallo), un joven muchacho que, a través de sus partidas con los amigos a los juegos de rol, comienza a tener una serie de sueños que se tornan cada vez más reales. Todo comienza cuando Beldar (Joel Joan), su personaje en el juego, roba una misteriosa joya sobre la que pesa una maldición. A partir de ese momento, Ramón será testigo de una realidad alternativa que los demás no pueden ver y se convertirá en héroe por accidente de esta maravillosa historia.

La película está dirigida con una audacia increíble por el novel director Daniel Monzón y conduce al espectador de un lado a otro de la realidad, con la maestría imaginativa de *Matrix*, para sumergirnos en un mundo fantástico que descubre la auténtica verdad: «la realidad no existe». Cada giro del argumento sitúa la historia en un nuevo género cinematográfico (aventuras, drama, comedia, *thriller* político, terror, sátira...) y despliega ante nosotros un guión sólido y muy bien hilvanado. Si a todo esto unimos un reparto excelente, una fotografía alucinante y los mejores efectos visuales que se han creado para el cine de nuestro país no es de extrañar que nos encontremos ante la mejor película española de la historia.

VEREDICTO: **Perfecta en todo su planteamiento, dirección, guión y posproducción. Una película que no te puedes perder por nada del mundo.**



LA DELGADA LÍNEA ROJA

Dirige: Terrence Malick
Interpreta: Sean Penn, Jim Caviezel, Nick Nolte, Ben Chaplin, Elias Koteas, John Cusack, Woody Harrelson y G. Clooney

La delgada línea roja narra las emociones y sentimientos de un grupo de soldados de EE.UU. durante la batalla contra los japoneses por la toma de la isla de Guadalcanal. Cada situación límite pone a prueba a estos valerosos hombres, mientras recuerdan a sus seres queridos para no perder la esperanza y así evitar cruzar esa delgada línea entre la locura y la razón.

Se trata de un excelente film antibelicista, inspirado en una novela biográfica del escritor James Jones, que escarba de manera profunda en los sentimientos más íntimos y elevados del ser humano (amor, respeto, coraje, entrega, pasión...). Cada escena revela un momento intenso y emocionante y sitúa a un personaje diferente bajo la atenta mirada de la cámara.

El excelente reparto de secundarios asegura la atención del espectador en los momentos en que la tensión dramática disminuye, dotando de cuerpo al conjunto de la narración. De este modo, la película sostiene un equilibrio armónico y perfecto, a lo largo de sus tres horas de metraje, gracias sobre todo al trabajo excelente en la dirección del fabuloso —aunque desconocido— Terrence Malick. Una auténtica obra maestra que ya puedes disfrutar en tu DVD.

VEREDICTO: **Desgarrada, tierna, emocionante y, sobre todo, sorprendente. Toda una lección de cómo debe ser un film intimista sobre la guerra.**

10/ 10

LO TIENE TODO, LE VIBRA TODO, Y ENCIMA ES DE MCLAREN. PARECE QUE, EN LO QUE A PLAYSTATION SE REFIERE, HAKKINEN Y COULTHARD NO QUIEREN QUEDAR SEGUNDOS...

Producto: McLaren Steering Wheel
Fabricante: Skream
Distribuidor: Acclaim
Precio: 11.990

McLAREN STEERING WHEEL

Ni la PlayStation es terreno neutral para la rivalidad entre Ferrari y McLaren. Si hace unos meses te presentábamos un volante con licencia de Ferrari, el que analizamos este mes lleva la firma McLaren bien visible por todas partes. Sí, ya sabemos que las comparaciones son odiosas, pero... también son inevitables. Y puestos a comparar, el volante McLaren deja muy atrás al de Schumacher.

El McLaren Steering Wheel no es muy superior a otros periféricos similares de PlayStation, como el Sting Ray Turbo Shock (**10/10 PSMag***29*) o el Speedster (**10/10 PSMag31**). Tiene lo que tienen todos: el volante propiamente dicho, con todos los botones del mando repartidos por ahí, un par de pedales, como siempre, y el preciado conjunto de freno de mano y palanca de marchas para el cambio manual.

Pero, por increíble que parezca a estas alturas, el McLaren tiene algo que lo hace muy diferente a los demás volantes de PlayStation: la vibración. ¡Vibra por todas partes! Vibra el volante, vibran los pedales, vibra el freno de mano, vibra la palanca de cambios... ¡Si casi hasta vibras tú! Una auténtica pasada. El ruidito que hacen los pedales al pisarlos es increíblemente real. ¿Y quieres saber lo mejor de todo? Pues que toda esta vibración sale directamente de la consola, sin necesidad de un transformador enchufado a la corriente o pilas. No, la vibración no te tirará por la ventana con su intensidad, pero jugarás como con un Dual Shock en cada mano y otro en cada pie.

El aro del volante es bastante grande, y muy cómodo. Todos los botones quedan al alcance de las manos, aunque los usarás poco, teniendo el freno de mano, la palanca de cambio y los pedales para las funciones principales... No hay botones en la parte posterior, sino que todos están visibles en la zona frontal. El ángulo de giro es de 180° —más que suficiente—, y la superficie del aro es gomosa, para evitar los deslizamientos. Los pedales tienen un tamaño coherente, y son bastante resistentes, al igual que la palanca de cambio y el freno de mano. De hecho, todo en el McLaren Steering Wheel es resistente, sin dejar de resultar cómodo en ningún momento.

Funciona a la perfección con cualquier juego de carreras, aunque naturalmente los simuladores de rallies son los juegos más adecuados para sacarle jugo al freno de mano y las marchas manuales. ■









Una pasada. Tiene todo lo que nos gusta que tenga un volante: solidez y comodidad, palanca de cambios y freno de mano, ¡y además todo vibra! Si a todo eso le sumas la prestigiosa licencia de McLaren, lo que te queda es un pedazo de periférico.

10 SOBRE **10**

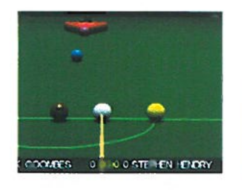
¿TIENES LO QUE HACE FALTA PARA GANAR A LOS MEJORES JUGADORES DEL MUNDO?

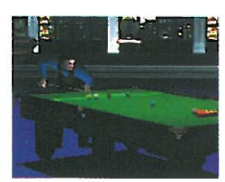
"El mejor juego de snooker jamás creado" Arcade UK

www.codemasters.com

Ser el mejor en este juego requiere nervios de acero. World Championship Snooker es el juego de snooker más realista jamás creado. Mídete contra 20 de los más grandes - Stephen Hendry, Ronnie O'Sullivan, Mark Williams y Ken Doherty - todos reproducidos completamente en 3D y cada uno con su propio estilo.

Tiene licencia oficial de la World Snooker Association para que juegues como un profesional con un sistema único de puntería, una amplia gama de tiros y todo el control que puedas desear. Compite en el templo del snooker 'The Crucible' y otros 5 lugares míticos auténticos con sus extraordinarios gráficos y reacciones reales del público. Todo con la emoción añadida de una presentación del juego de estilo televisivo y comentarios reales. ¡A por ellos!















GENIUS AT PLAY™

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Quince lotes de juegos promocionales de dos supertítulos: *Medievil 2* y *Syphon Filter 2*





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Ganadores de un lote de Ridge Racer Type 4 + Crash Bandicoot 3

Hipólito Rodríguez García
Riocerezo (Burgos)

Jaime Molina Martínez
Balanegra (Almería)

Daniel Javaloy Ferrer
L' Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Jordi Català Edo
Barcelona

Mª Carmen Morales
L' Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Manuel Rosas Martín
Castellón

Miguel Ángel Castilla Álvarez
Valverde del Camino (Huelva)

Miguel Ángel Martínez Martínez
Murchante (Navarra)

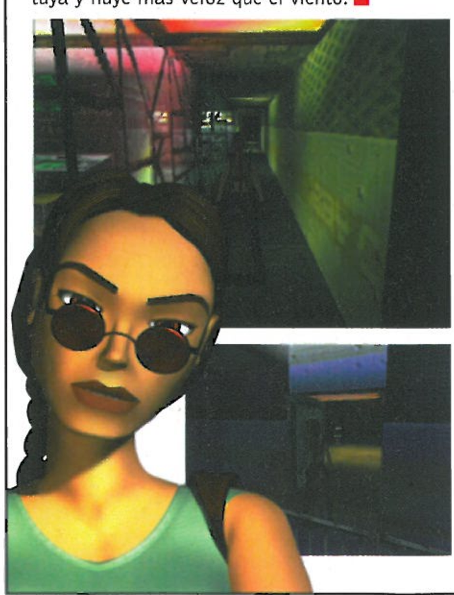
Miguel Muñoz Sanz
Chañe (Segovia)

Rodrigo Vivar García
Boadilla del Monte (Madrid)

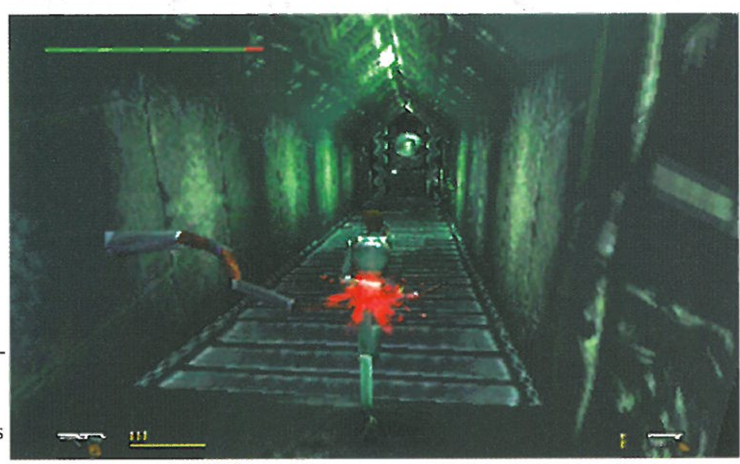
CÓMO... ESCAPAR DE LA CÁRCEL

TOMB RAIDER III

Desprovista de armas y harta de coser sacas de correo, Lara debe utilizar toda su astucia para escapar del encarcelamiento. Empieza tu huida haciendo un salto atrás hacia los barrotes que aseguran la ventana de tu celda. Cuando la alarma se dispare, es vital que esquives al guardia que viene a investigar. Aunque Lara está sin una triste arma que echarse a la boca, este bestia te atacará, de modo que ponte a correr: sortéalo y métete en el pasillo principal. Utiliza el botón de Sprint para mantenerte a una distancia prudencial de la juguetona porra que empuña la personificación de la ley, dirígete a la izquierda y baja por las escaleras. Cuando llegues al final, date la vuelta para encarar al guardia que te persigue. Cuando se acerque, da un salto por encima de él y regresa a la celda. Activa el botón que queda justo fuera para liberar a otro convicto. El tipo se ensañará con el carcelero, dejándote vía libre para investigar. Tómate el tiempo que quieras para liberar a más prisioneros y convierte todo este barullo en un motín con todas las de la ley. En mitad de todo este número digno de manicomio, ábrete paso hasta la celda que queda enfrente de la tuya y huye más veloz que el viento. ■



VIRUS



Para acceder a los niveles del dos al siete, selecciona la opción «Continue» en el menú principal. A continuación, selecciona la opción *password* para poder introducir la contraseña correspondiente al nivel al que quieras acceder.

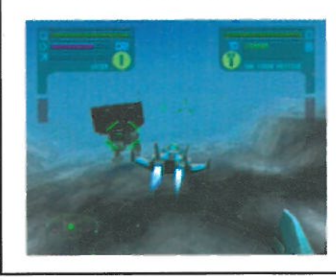
En cuanto lo hayas tecleado, pulsa ⊗.
Para acceder al nivel dos, el vestíbulo, introduce el siguiente *password*: △, ○, △, □, □, △, △, △
Para acceder al nivel tres, el área de reciclaje de agua, introduce el siguiente *password*
⊗, △, ⊗, □, ⊗, △, △, △
Para acceder al nivel cuatro, el hotel Nakomi, introduce el siguiente *password*:
⊗, ○, △, △, □, △, △, △
Para acceder al nivel cinco, el puerto, introduce el siguiente *password*: △, □, □, ○, △, △, △, △
Para acceder al nivel seis, el barco, introduce el siguiente *password*: ⊗, ○, ⊗, □, ○, △, △, △
Para acceder al nivel siete, el laboratorio, introduce el siguiente *password*: ○, □, ○, ⊗, △, △,△, △

CÓMO... VENCER EN THUNDER BOWL

COLONY WARS: EL SOL ROJO

Además de cargarse a invasores alienígenas, parece que no hay nada que le guste más a la población de la Tierra que los deportes violentos. Estos tres niveles de *Thunder Bowl* no son más que la confirmación de la sed de sangre de los fans de los deportes futuristas. Para asegurarse de que toda esa marea roja no procede de tus venas, mejor será que tengas un poco de cuidado. Más que perseguir sin piedad a los otros combatientes por el campo de batalla, calcula tus pasos con precisión. Si una nave se acerca directa hacia ti, fríela viva con tus láseres hasta que te deje en paz de una vez por todas. Si tus reservas van menguando y los escudos empiezan a agotarse, asegúrate de dar una vuelta lenta alrededor de la base de la torre. Te dará tiempo a recargar y será más difícil que te alcancen.

Puede parecer una estrategia cobarde, pero este juego va de supervivencia, no de suicidio. Y mientras haces esto, las defensas automatizadas la emprenderán contra el resto de contendientes. De este modo, tú podrás cargarte a los supervivientes que queden y reclamar el premio. ■













TIME CRISIS

Para elegir las rutas que te gustaría seguir, antes hay que hacer unas cuantas cosillas.

Desde el vestíbulo: Desde aquí, puedes acceder al salón de baile o al centro comercial. Si terminas el nivel con 25 segundos de sobra, irás al salón de baile. En caso contrario, tendrás que conformarte con unas compras en el centro comercial.

Desde el centro comercial: Desde este punto, puedes acceder a la fábrica de armas o al aparcamiento. Después de pasar por el conducto de las basuras, si le disparas al cristal de la torre de control de grúas, explosionará y una grúa se estrellará contra el suelo abriendo un agujero que te llevará hasta la fábrica de armas. Si no destruyes el centro de control, irás al aparcamiento.

Desde el salón de baile: Desde aquí puedes llegar a la piscina o a la fábrica de armas. Depende de lo rápido que seas al destruir el robot al final del nivel. Si lo matas y te sobran diez segundos, irás a la fábrica de armas. En caso contrario, irás a la piscina.

Desde la fábrica de armas: Desde este punto puedes acceder a la sala o al aparcamiento. El camino lo eliges en los tres grandes cilindros situados al final del nivel. Si los destruyes, irás al aparcamiento, si no, acabarás en la sala.

Desde la piscina: Desde este punto, puedes llegar al helipuerto o a la sala. Hacia el final de esta escena, después de haber subido por la escalera de mano y haber evitado las ráfagas de metralleta, cuatro hombres de naranja intentarán escapar por un corredor a mano izquierda. Si no te cargas a la mayor parte de estos tipos, irás a la sala. Pero si fulminas a la mayoría, acabarás en el helipuerto.

Desde el aparcamiento: Para cargarte al jefe de esta zona tienes que disparar a la ventana de la cabina repetidamente. Cuando esté hecha añicos, Kantaris intentará atropellarte, de modo que tienes que dispararle al coche todas las veces que puedas para que se estrelle contra la columna. Si no lo consigues, escapará.

Desde la sala: Para cargarte esta máquina tienes que disparar a las luces situadas en el centro del robot. Para freír a Kantaris tienes que cargarte la máquina tan rápido como sea posible. De este modo, la máquina girará y se estrellará contra la ventana, llevándose a Kantaris por delante. Si eres demasiado lento, conseguirá escapar.

Desde el helipuerto: Para ganar aquí tienes que disparar repetidamente al avión hasta que explote. Kantaris se meterá en otro avión. Debes emplear unos tres cargadores para hacerlo estallar y cargarte a Kantaris. Si no lo consigues, escapará. ■

WCW NITRO

La diferencia entre un buen y un gran luchador en *WCW Nitro* es la sincronización. Tienes que sincronizar los ataques contra tu oponente para realizarlos de forma rápida y conseguir terminar el movimiento antes de que te ataque. Normalmente, el luchador que se está levantando tiene mayor ventaja sobre el que ya está de pie.

La distancia entre los dos oponentes también es importante. Si estás muy lejos, el movimiento no tendrá ningún efecto y tu rival contraatacará. Utiliza un puñetazo o una patada para hacerte una idea de la distancia que os separa y realiza un movimiento más complicado en el momento adecuado.

Si vas perdiendo y necesitas un poco de ayuda, pulsa el botón SELECT. Otro luchador acudirá en tu ayuda, mientras tú recurres al botón Taunt para recargar la vida perdida.

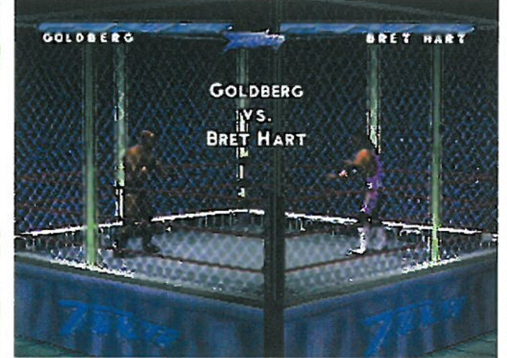
Encuentra los recintos ocultos: Ve a la Pantalla de Opciones y pulsa con rapidez R1, R2, R1, R2 y luego SELECT. A partir de este momento, cada vez que pulses SELECT el ring cambiará. Échale una ojeada al ring Disco, verás como mola.

Modo Cabezas Hinchadas: Ve a la pantalla Seleccionar Modo y pulsa con rapidez L1 siete veces, seguido de L2 y SELECT juntos. El modo Cabezas Hinchadas hará que la cabeza de los luchadores se hinche cada vez que ataques.

Modo Cabezones: Ve a la pantalla Seleccionar Modo y pulsa con rapidez R2 siete veces, seguido de R1 y SELECT juntos. Con esto conseguirás que los luchadores combatan con unos cabezones increíbles.

Luchar con cabezas, manos y pies grandes: Ve a la pantalla Seleccionar Modo y pulsa con rapidez R2 siete veces, seguido de R1 y SELECT juntos. De este modo, la cabeza, los pies y las manos de los luchadores serán grandísimos. ■







LA HISTORIA DE LOS ZOMBIS CONTINÚA. DESDE LAS PROFUNDIDADES DE RACCOON CITY, NUESTROS HÉROES JILL Y CARLOS SE ABREN PASO HASTA EL ENFRENTAMIENTO FINAL CON SU QUERIDÍSIMO NEMESIS...

Resident Evil 3: Nemesis [Segunda Parte]


7-1


7-2


8-1

7- EN EL TRANVÍA DE NUEVO

Desde el final del tranvía, utiliza la Mezcla y el Fusible en el panel de control, observa la escena en que aparece Carlos y hazte con las hierbas. Nemesis te está pisando los talones.

Lucha con él en el vagón anterior y maréalo todo lo que puedas hasta que se dé de morros contra el suelo. Entonces, Mikhail toma el relevo y suelta una granada, dejando el tranvía fuera de control. Tienes dos alternativas, saltar o frenar.

OPCIÓN 1 SALTAR POR LA VENTANA

Salta por la ventana y presenciarás una secuencia de fundido en negro. Cuando despiertes, recoge todos los objetos y guarda el juego [7-1], dejando algunos espacios vacíos en el inventario. Dirígete al dormitorio y recoge la Llave de la Torre del Reloj en la caja fuerte. Regresa a la sala de guardar por la otra puerta y te toparás con Carlos. Inspecciona la habitación en busca de tesoros y te darás cuenta de que la puerta verde está cerrada. Cruza la otra puerta y te encontrarás en la sala principal de la Torre del Reloj. Hazte con el mapa de la Torre del escritorio y embólsate el Lanzaminas del cadáver. Entonces, relájate y escucha con atención las dos cajas de música que están junto a las escaleras. Recarga tus suministros de hierbas en el patio y échale un vistazo a la esfera del reloj. Tu siguiente objetivo es conseguir que llegue a las 12 para que el helicóptero de recogida llegue. Regresa a la sala principal a través de la puerta oeste y entra en el comedor. Avanza hasta la Sala del Piano, sal por la puerta sur y llegarás a la Capilla, que funciona como sala para guardar. Dirígete al altar y recoge la Llave de la Escalera de la Torre. A continuación, regresa a la sala principal.

OPCIÓN 2 ACTIVAR LOS FRENOS DE EMERGENCIA

Si le das a los Frenos de Emergencia, algunos vagones del tranvía acabarán convertidos en chatarra y se parará en el Patio de la Torre del Reloj. Recoge las hierbas verde y azul y, dado que la puerta principal está cerrada, entra por la puerta oeste. Estás en la sala del piano; sal por la puerta de la izquierda y entrarás en la capilla. Recoge toda la pólvora y asegúrate de recoger la Llave de la Torre del Reloj, situada a un lado.

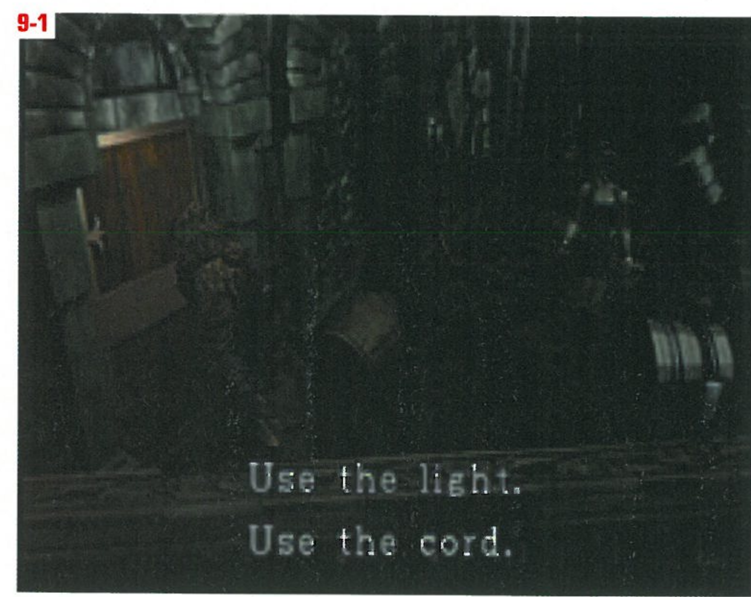
Regresa a la Sala del Piano y utiliza la Llave de la Torre en la puerta norte. Después de la secuencia, recoge toda la munición y lárgate a través de las puertas dobles que conducen al salón principal. Hazte con el Lanzaminas y las Instrucciones de la Operación que encontrarás en el mercenario muerto, y luego recoge el Mapa de la Torre del Reloj de la mesa. Presta atención a las cajas de música de ambos lados y sal por la puerta este que lleva a la biblioteca. La puerta verde que verás está cerrada, de modo que no te queda otra opción que salir por la otra puerta. Avanza hasta el dormitorio, recoge la Llave de la Torre y regresa a la sala principal.

8 – LA SALA PRINCIPAL

este punto, la elección que hayas hecho no tiene importancia, porque debes tener en tu poder las dos Llaves de la Torre del Reloj. Sube por la escalera principal [8-1] y sal por la puerta que queda más alejada. Ahora te encuentras en el balcón. Échale un vistazo a la placa verde, utiliza la Llave de la Torre y se descolgará una escalera de mano. Trepa por la escalera, entra en la sala y activa la Caja de Música [8-2].

Escucha MUY atentamente la melodía. Te darás cuenta de que está dividida en seis partes. Cada botón hace que el tono de una sección en particular suba o baje. Hazlos sonar todos en los dos tonos (alto y bajo) y comprueba qué botón coincide con esa parte de la melodía inicial. La solución varía cada vez, de modo que tendrás que ser todo oídos para empaparte de la música y encontrar la solución.





9-1


9-2


9-3


9-4


9-5



Recoge la Llave Chronos, combínala con la Llave de la Torre y tendrás la nueva Llave Chronos, una llave diseñada para adorar al dios del tiempo, o lo que es lo mismo, la Llave de la Puerta Verde. Baja de nuevo por la escalera de mano y cruza la puerta.

9 – EL RELOJ

Otra elección relacionada con Nemesis te aguarda...

[9-1] Con la luz, cegarás al monstruo y permitirás que Jill lo deje fuera de combate. Dirígete a la puerta y entra en la biblioteca por la puerta Verde. [9-2] También puedes optar por freírle con el Cable Eléctrico antes de cruzar la puerta Verde. Nemesis saldrá echando humo tras de ti, de modo que utiliza la Llave Chronos en la puerta Verde y entra en las salas del reloj y de las bolas.

El objetivo es conseguir que el reloj del medio se sitúe en las 12 en punto. [9-3] Cada una de las tres bolas tiene un valor: la Bola de Cristal (una hora), la Bola Obsidiana (dos horas) y la Bola Ámbar (tres horas). Los tres relojes hacen diferentes cosas con esos valores. El de la izquierda resta el valor, el del medio lo suma y el de la derecha lo duplica.

Puesto que la hora de salida del reloj del medio varía, no hay una respuesta concreta que lo resuelva. De todos modos, te vamos a poner un ejemplo para que lo entiendas. La hora inicial salida son las cinco, ¿vale? La mejor manera de solucionarlo sería colocar la Bola de Cristal en el reloj de la izquierda para conseguir las cuatro, luego colocar la Bola Obsidiana en el reloj del medio para llegar hasta las seis y, por último, poner la Bola Ámbar en el reloj de la derecha para alcanzar las doce en punto.

Combina el Engranaje de Oro con el Engranaje de Plata para conseguir el Engranaje Chronos; a continuación sube por la escalera de mano en la torre del reloj. Utiliza el Engranaje Chronos en el Mecanismo del Reloj y entonces empezará a repicar. [9-4] Desgraciadamente, no todo puede salir siempre tan bien. Aparece Nemesis, dispara al helicóptero de rescate e infecta a Jill con un virus.

A partir de ahora el monstruo puede alcanzarte desde lejos con su tentáculo. Descarga toda la munición de tu lanzagranadas contra el bichejo de las narices hasta que empiece a tambalearse. Después de una escena, tomas el control de Carlos y tienes que encontrar la vacuna para Jill. [9-5]

10 – EL HOSPITAL

Dirígete a la sala de los tres relojes y aparta al más grande de en medio. Ante ti aparecerá una nueva puerta [10-1]. Crúzala y cárgate a los zombis que te den la bienvenida. Entonces dirígete a la izquierda y entra en el hospital. Da un par de pasos hacia delante y examina el cuerpo. Cárgate a los Cazadores, recoge las hierbas y cruza la puerta de la derecha que lleva a la sala de guardar, para seguir a continuación hacia la puerta siguiente. Embólsate la munición, la hierba azul, el mapa del hospital y la Grabadora.

Avanza hacia la luz que parpadea, púlsala y luego utiliza la Grabadora. De este modo, abrirás la puerta del ascensor. Métete dentro y baja hasta la planta B3.

B3

Avanza por el túnel, cruza la puerta que encontrarás al final y observa, boquiabierto, una escena de lo más sorprendente... En cuanto haya terminado, recoge la munición de la taquilla y luego cruza la puerta siguiente. Recoge la Base Media, dirígete hacia el interruptor junto a la red roja y púlsalo para vaciar el agua de los tanques. [10-2] Con mucha rapidez, utiliza la Base Media en la máquina que está justo al lado y luego lánzate de cabeza a resolver el puzzle. [10-3]

El objetivo es conseguir que las dos columnas de las luces parpadeantes queden al mismo nivel. Las tres palancas de arriba elevan la columna de la derecha y las dos palancas de abajo elevan la columna de la izquierda. La solución es sencilla: sólo tienes que cambiar la primera y tercera palanca de la fila superior y la segunda palanca de la fila inferior. Entonces puedes recoger la Vacuna Media recién creada e iniciar la huida. Sin embargo, ahora los Cazadores de Ranas están sueltos. Corre todo lo que puedas para poder girarte luego y dispararles con tu escopeta. Entonces dirígete al ascensor y sube a la planta 4F.



4F

Regresa corriendo hasta la habitación del fondo, recoge la Llave de la Enfermería y la Foto D. Luego sal y baja por el pasillo del que te desentendiste antes, el de las dos puertas. Entra por la primera puerta y echa un vistazo al cofre de metal de los cuatro cajones. Estará situado en una de las cuatro esquinas de la sala. Cuando te vayas, examina el cuerpo del doctor muerto que está junto a la puerta y conseguirás

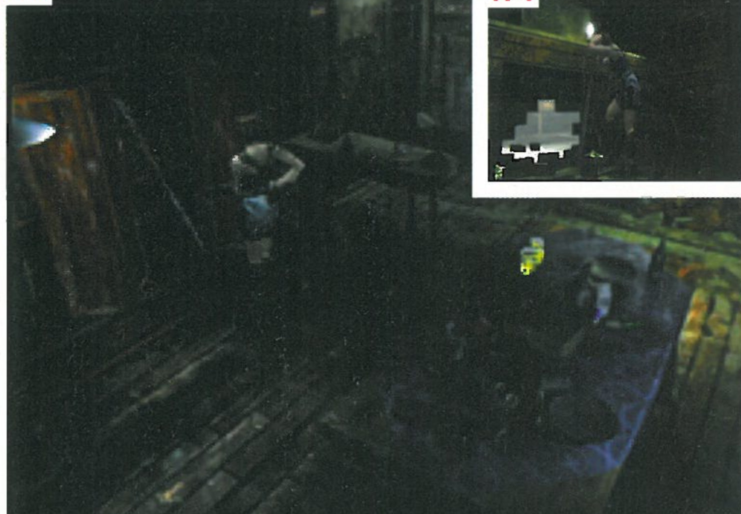

10-1


10-2


10-3

10-4


10-5


11-3


11-4

11-1


11-2

una contraseña de tres dígitos. A continuación, empuja el cofre de metal de los cuatro cajones hasta la otra habitación y colócalo en la esquina opuesta a la que estaba situado en la sala anterior. [10-4] Si lo haces correctamente, se caerá el cuadro y dejará al descubierto una caja fuerte.

Introduce el código que has encontrado en el cadáver del doctor y recoge la Vacuna Base. Combínala con la Vacuna Azul y con la Vacuna Roja para crear la Vacuna real. Ahora lo único que tienes que hacer es regresar hasta el lugar donde estaba Jill. [10-5]

11 – EL PARQUE

Guarda el juego y dale un repaso a tu inventario de modo que tengas la ganzúa y un par de espacios vacíos. Desanda el camino hasta el gran reloj y sal al patio que cruzaste de camino al hospital, con Nemesis pisándote los talones. Cruza la puerta y recoge la munición y la Llave del Parque. [11-1] En este momento, el objetivo principal es entrar en la Fábrica Abandonada. Sal de la sala de guardar, avanza a la izquierda y sube las escaleras. Déshazte de la Llave del Parque y continúa hasta el parque principal. [11-2]

Baja por el sendero de la izquierda y por las escaleras hasta el embarcadero. Cruza la puerta del fondo, sigue avanzando y dispárale al barril rojo para cargarte a un Cazador. Recoge la Llave del Parque del cadáver y la orden escrita del supervisor; a continuación, regresa al parque principal y cruza la puerta del sendero de la derecha. Pasa por el tablón y lee el póster que verás: un nuevo puzzle te aguarda ansioso.

Fíjate en el código de la pared del fondo; muestra dos ruedas dentadas negras encima de dos ruedas dentadas blancas. Grábatelo en el cerebro. A continuación, regresa al panel de control y utilízalo. Las ruedas dentadas siempre empiezan con dos blancas encima de dos negras. Sólo tienes seis movimientos para cambiarlas de lugar.

Movimiento 1 – Rueda dentada negra arriba
Movimiento 2 – Rueda dentada blanca abajo
Movimiento 3 – Rueda dentada negra arriba
Movimiento 4 – Rueda dentada blanca abajo
Movimiento 5 – Rueda dentada negra de lado
Movimiento 6 – Rueda dentada negra de lado

A continuación, pulsa el botón Start y empezará a vaciarse el agua. Baja por el túnel del agujero y sigue adelante. Salta al saliente de la izquierda y trepa por la escalera de mano que te lleva al Cementerio. Baja por el sendero del fondo, utiliza la Llave del Parque y cruza la puerta. Recoge la Tubería de Hierro, [11-3] entra en la sala para guardar en la puerta siguiente y dale un repaso a tu inventario. Suelta la ganzúa, asegúrate de tener en tu poder el encendedor y utilízalo en el fuego. A continuación recurre a la Tubería de Hierro para romper los ladrillos y encontrar una sala secreta [11-4] con la Llave del Parque y [11-5] el informe del supervisor. Cuando intentes largarte, presenciarás una escena.

De vuelta al Cementerio, tendrás que vértelas con el Sepulturero. [11-6] Guarda la partida y recarga la vida; entonces intenta atraer al monstruo hacia el agua, donde terminará «fiambre». En cuanto esté «frito», se desplegará una rejilla de metal que te indicará el camino de salida.

Trepa, salta hasta el saliente y avanza a la izquierda hasta la escalera de mano. Trepa y estarás otra vez en el parque principal. Toma el sendero junto al embarcadero y sigue hasta la puerta cerrada. Recurre a la Llave del Parque para abrirla y sube las escaleras, derechito a otra cita romántica con Nemesis.

12 – LA FÁBRICA ABANDONADA

Al principio del nivel tienes que elegir entre dos opciones que marcarán el tipo de final que te espera. O bien tiras a Nemesis del puente y corres hasta la puerta de la parte derecha para presenciar una secuencia o bien saltas del puente y te metes en las alcantarillas. Si decides saltar, trepa por el saliente, entra en la sala de guardar y luego directamente al Laboratorio de Pruebas de Agua, tal como te contamos más adelante.

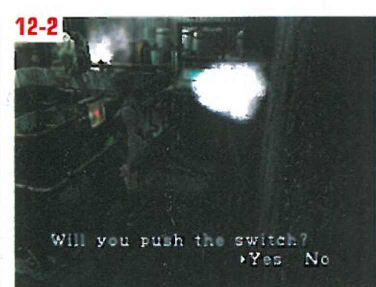
Recoge todos los objetos de la sala de guardar, incluida la Llave de la Facultad, y prepara la munición más potente que puedas. [12-1] Si examinas la Llave, verás que es sólo un pedazo de metal... Sal por la otra puerta, que te conduce a la sala de vapor. [12-2] Para resolver este puzzle tienes que pulsar los interruptores del vapor en un orden concreto para poder acceder al panel de control. Imagínate que los tres interruptores del pasillo de la derecha son A, B y C, y los dos del pasillo de la izquierda son D y E. Púlsalos siguiendo este orden: A, B, C, A, D, E, A, B y luego C.

Regresa a la sala para guardar, sal por la otra puerta con la Llave de ▶

11-5


11-6


12-1


12-2


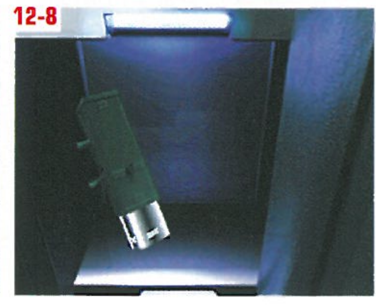
12-3


12-4


12-5


12-6


12-7


12-8


12-9
12-10


Servicio y luego recoge el mapa de la pared. Cárgate a los zombis y hazte con el Disco del Sistema antes de montarte en el ascensor y subir a las alturas de la primera planta. [12-3]

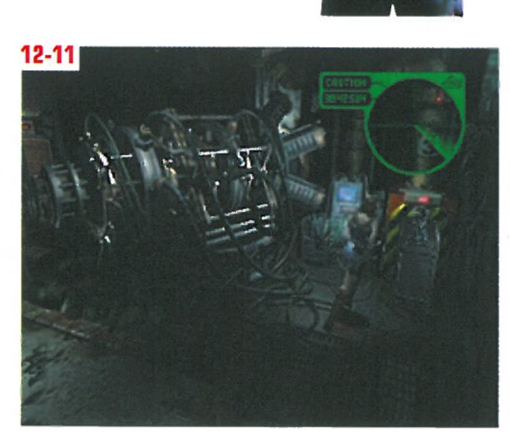
PRIMERA PLANTA

En cuanto salgas del ascensor, Drain Deimos te atacará: dale una buena con tu escopeta. Baja las escaleras, recoge la munición [12-4] y luego cruza la puerta que te llevará a las alcantarillas. Avanza y cruza la puerta que encontrarás al final. Guarda el juego, inspecciona las luces azules para conseguir la Muestra de Agua, sal por puerta y baja las escaleras. Utiliza la Muestra de Agua en la máquina más alejada [12-5] y tendrás que enfrentarte a un puzzle de lo más «chungo». [12-6]

Lo que tienes que hacer es mover tres barras; A, B y C, y alinearlas de modo que al juntarlas coincidan con la barra de muestra. Como cada vez es diferente, el mejor consejo que podemos darte es que la barra B tiene el agujero más grande: empieza por ésta. En cuanto lo hayas solucionado, utiliza la Llave de Servicio en la máquina que te queda a la derecha. De este modo, podrás conseguir el Lanzacohetes más tarde. Dirígete a la planta anterior y verás que la puerta que antes estaba cerrada ahora está abierta. Crúzala y presenciarás una escena.

Sigue adelante y utiliza el Disco del Sistema en la máquina: Nemesis aparecerá de nuevo. [12-7] Puedes hacerle bastante «pupa» si disparas las tuberías de vapor a los muros y le das un buen baño de plomo con tu Magnum. Cuando esté «requetemuerto», verás que del bolsillo de alguien asoma el Pase. Recógelo y utilízalo en el Lector de Tarjetas. Luego regresa a la sala de vapor y utiliza la Tarjeta de Acceso en el ascensor. Recurre a la Llave de Servicio para abrir el despacho más alejado y embólsate el Lanzacohetes. [12-8] A continuación, regresa al punto por donde entraste a la fábrica y utiliza la Tarjeta en las persianas. Cruza la puerta y activarás otra secuencia.

Baja por la escalera de mano y mejor será que muevas el trasero, porque sólo tienes unos minutos antes del impacto del misil. [12-9] Cárgate bien de salud y armas y prepárate para el combate final. Nervios, emoción... Cruza la puerta del fondo y te encontrarás con un Rifle de Energía (*Rail gun*) enorme y tres baterías. [12-10] Introduce la primera batería y aparecerá Nemesis, mucho más grande y feo de lo que nos tiene acostumbrados. Entonces introduce las baterías dos y tres y activa el Rifle de Energía [12-11]. Tardará unos 15 segundos en recargar dos disparos, de modo que aprovecha el tiempo para atraer al monstruito hacia la trayectoria de las balas. [12-12] Repite la estrategia tres o cuatro veces mientras lo rematas con tus armas y Nemesis estará listo para descansar en paz. [12-13] Cuando esté muerto y preparado para el entierro, intenta salir por la puerta que se acaba de abrir y el monstruo resucitará. Piénsatelo bien. Se trata de la decisión final. ¿Te ensañas con él con la ayuda de tu fiel Magnum o te largas por piernas? Tú decides... ■

12-11


12-12


12-13


ANTES DE IR A LA PLAYA REFRESCATE EN GLOBAL GAME

(hazlo con nuestras ofertas)

Dreamcast. | PC CD | PlayStation

GLOBAL GAME



RESERVA TU PLAYSTATION 2

EN LAS TIENDAS GLOBAL GAME

ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Calle Conde Trenor, 1a
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
(junto Plaza Cairasco)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.93.58.39

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Valencia - Cash & Carry
Calle Conde Trenor, 1b
Venta por mayor
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE CONDE TRENOR, 1 - 46003 VALENCIA - TEL. 96.315.44.10

CONCURSO





La pregunta

¿Qué personaje marca para siempre el rostro de Squall?
1. Seifer
2. Zell
3. Selphie

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Final Fantasy VIII*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

El premio

Una figura de un personaje de *Final Fantasy VIII* para cada uno de los 20 ganadores

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

¿Eres un fan de uno de los mejores juegos de la historia de PSX? Si es así, estás de enhorabuena porque tienes la oportunidad de llevarte a casa a algunos de los personajes poligonales más perfectos del universo Play. Dejarán de ser meras imágenes virtuales para convertirse en personajes tangibles que te podrás llevar a la playa, al cole, al trabajo... ¡y quedarán de cine encima de la tele, junto a tu foto-recuerdo de la primera comunión! También podrás jugar con ellos y hacer pandilla con los Playmobil e incluso con los rudos Geyperman que guardas en el baúl de los recuerdos.





FINAL FANTASY VIII

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



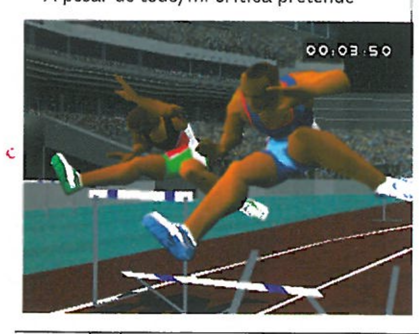
Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

VERBO ÁGIL Y PLUMA FLORIDA

Hola tocayos:
Disfruto mucho leyendo esta sección, pero sin embargo el resto de la revista ha iniciado el año 2000 con un paso hacia la mediocridad, tan habitual en los tiempos que corren. Estamos obnubilados por la frívola artificiosidad carente de contenido, por un alienante e irreflexivo consumismo falto de espíritu crítico; nos conformamos con medianías, consiguiendo así que la oferta sea cada vez más pobre. Tanto peloteo y tanta tontería os hará creer que lo estáis haciendo bien y dejaréis de ser la mejor revista del sector.
¿Habéis visto las cajas de plástico para los CD o los suplementos especiales de PS2 que regala la competencia? ¿Dónde están las extensas y minuciosas *reviews* que os caracterizaban? ¡Hay que espabilar! Lo peor de todo es la sección «Otros Límites». ¿Quién comenta y puntúa las películas? ¡Ay! Si John Ford, Frank Capra, Billy Wilder y demás levantaran la cabeza...
A pesar de todo, mi crítica pretende ser constructiva (a ver si el clamor de los lectores convence a los jefes para que mejoren la *PlayStation Magazine*).
¡¡Ata logo!!

PD: Ánimo chavales, que la *PSMag* es la única que se salva, de momento, de toda esa basura llamada [CENSURADO] que sólo busca aprovechar el tirón comercial de la PlayStation.

Carlos José Lamela
Santiago de Compostela
(A Coruña)



No nos cabe el menor atisbo de duda acerca de tu límpida intención constructiva, mas nos vemos subyugados por la responsabilidad de lo correcto, lo moral y lo lógico; y por estas mismas premisas, arguyamos: nosotros tenemos razón, y tú no.
Ante todo, siempre es de agradecer una misiva de lenguaje quevedesco, pues nada es más hermoso que la retórica bien argumentada en una amigable epístola. No obstante, lo elitista de tu estilismo no hace sino redundar en lo recalcitrante que tantas otras mentes, de sofisma paupérrimo pero ideas similarmente elementales: «No puntuáis bien no-séqué».
Dicho esto, y sin ánimo de demora, replicamos a tu epístola como corresponde, mas recurriendo a una construcción gramatical levemente más convencional —que no incorrecta—, para que también disfruten de nuestra clarividencia aquellos que prefieran usar y leer un lenguaje sencillo y correctamente utilizado. Esto es...
...*¡que te pires, chaval!* (bueno, quizás nos hemos pasado de coloquiales). Lo que ocurre es que, como tantos otros, pareces ser víctima de una enorme incultura cinematográfica. Tradicionalmente se ha atribuido más valor «artístico» a los directores y actores del pasado, ignorando una realidad tan evidente como lógica: el cine, como todo, evoluciona. El hecho de que menciones a Ford, Capra y Billy Wilder como «ilustres nombres» o algo así, no está especialmente mal, pero tampoco es del todo correcto. En la actualidad hay estrellas que refulgen sobre estos y otros muchos mitos del cine, del mismo modo que hay algunas estrellas del pasado a las que no se les otorga el mérito debido. Todo el mundo conoce a Orson Welles por la polémica de *Ciudadano Kane*, por ejemplo, pero nadie parece darse cuenta de que él inventó casi la mitad de las técnicas cinematográficas que han convertido en lo que son a Scorsese, Coppola e incluso al mismísimo Tarantino. A su vez, estos «chicos», tan modernos y actuales, han «inventado» cosas que dejan en el más absoluto de los ridículos a esos tipos que tan brillantes te parecen. Buen ejemplo de «genio incomprendido» es, por ejemplo, Billy Bob Thorton (recientemente casado con la oscarizada Angelina Jolie, por cierto), a quien irónicamente sólo se conoce por unos cuantos papeles secundarios. ¿Qué tiene Stanley Kubrick que no tenga Thorton, por ejemplo? Así de «comercialoide» es el mundo del cine, y así funcionan los mitos. Quienes creen saber de cine, piensan que lo comercial es malo; quienes no saben, sólo ven lo comercial. Unirse a uno u otro bando, es unirse a una manada de borregos.
En todo caso, también debes entender que, entre la realidad y los requerimientos de nuestra posición, debemos encontrar una especie de punto medio. Somos una revista de videojuegos, y quienes nos leen, por norma general, son jóvenes. En los casos en los que la opinión «joven» general discrepa de la nuestra, tenemos que ceder; y ante todo, los títulos que elijamos deben estar de acuerdo con los que elige nuestro público en la taquilla y en el videoclub. Pero, en fin, no tienes por qué estar de acuerdo. Si un buen día se presenta alguno de tus ídolos en tu casa, ponle *Matrix* a ver qué opina.

BALAS Y VELOCIDAD

¡Hola, sabios de *PSMag*!
Me llamo Nacho y tengo 13 años. Os sigo mes a mes fielmente desde la nº 26. Sois los líderes y dais las mejores guías para saber qué juego merece la pena. Y no es peloteo, sólo es la verdad. Ahí van unas breves preguntas/comentarios:
1. ¿Merecerá la pena *Driver 2*?
2. He jugado a *MoH*. Teníais razón: no estás jugando a un juego de guerra, *es la guerra*.
3. ¿Me recomendáis *Radikal Bikers*?
4. ¿*Ace Combat 3* o *Eagle One: Harrier Attack*?
5. ¿Qué pasa con la foto de la redacción? Ya sé que la «dire» destrozaría la cámara, pero intentad hacer algo...
6. Os convendría crear una página Web.
Espero que me respondáis. Muchas gracias por todo,

Nacho Cabrera
Internet

1. Por supuesto, ¿cómo puedes dudarlo? ¿Es que no te leíste el reportaje que aparecía en la número 40?
2. Corrección: siempre tenemos razón. *MoH* es, posiblemente, el mejor juego que ha salido para PlayStation en los últimos meses. Y si alguien todavía no lo ha probado, ya está tardando.
3. *Radikal Bikers* es muy divertido, pero hay cientos de juegos mejores para tu apreciada gris. Al cabo de dos horas, empezarías a sentir la añoranza por el dinero perdido...
4. ¡Ojo! No te confundas ni nos mezcles churros con merinas, elefantes con ornitorrincos o cataplasmas con agujeros negros: *Ace Combat 3* es un simulador de aviación de lo más real y *Eagle One* es un arcade con muchas

misiones y mucha acción por todas partes. Los dos son muy buenos y los dos tienen alas, pero a partir de ahí la decisión queda enteramente en tus manos. Es como tener que decidir entre un *Gran Turismo* o un *Ridge Racer Type 4*, pero con aviones.
5. Es difícil reunir a tanta gente fea en un mismo sitio, necesitamos más tiempo.
6. ¿Pero qué tenéis en contra del papel? Si Quevedo levantara la cabeza...

MI REINO POR UNA YAROZE

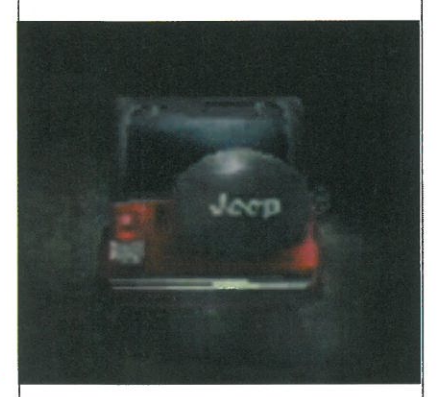
Hola, me llamo Rafa.
Hace unos días comencé la búsqueda de la Net Yaroze, esa consola con la que se pueden programar juegos para Play. Sin embargo, no hay manera de encontrarla, y me gustaría que me dijerais si todavía se fabrica y dónde la puedo encontrar.
Me hace mucha ilusión, ya que desde pequeño quería aprender a programar. Encima, cuando me enteré de que existía un lenguaje de programación para juegos (por decirlo de algún modo), me volví loco buscándola. Agradecería mucho que me ayudaseis, pero por favor, no me digáis que ya no existe, que me muero. Atentamente,
Rafael Pérez
Internet

Pues, chico, mejor será que vayas despidiéndote de tus más íntimos allegados, le digas adiós al perro y busques una pala y un buen hoyo con vistas al mar... La Net Yaroze ha dejado de venderse. Esta joya sólo apta para *freaks* de la Play, que se puso a la venta en febrero de 1997, pasó a mejor vida —y a engrosar vitrinas de coleccionistas— hace poco más de un año. De hecho, los afortunados que la consiguieron en su momento todavía pueden acceder a las ventajas *on-line* que su categoría de miembros les otorga. Eso sí, siempre te queda la esperanza de contactar con alguien que quiera vendérsela o esperar a que Sony saque otra partida pero, hasta entonces, mejor sigue cavando...

SOBRE COCHES Y POLÍGONOS

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*, Sois los mejores de todo el mercado de revistas para la gris (y seguro que de todas las plataformas posibles). Seguid así.
Ahí van unas preguntillas:
1. ¿Qué *beat 'em up* que no sea de la serie *Tekken* me recomendáis?
2. ¿Por qué ahora ya no incluís trucos sino guías? No vendría mal alguna página de códigos para varios juegos...
3. ¿A qué viene comparar los gráficos de *GT2* con los de *RRT4*? En *Gran Turismo 2* hay más polígonos en pantalla, así que en gráficos se merecería un 10, y no un 9. ¿Cuándo habéis visto en *RRT4* a cinco o seis coches chocando entre sí en una misma curva?
Eso es todo, espero que no os enfadéis demasiado.
Julián Zaragoza
Valencia

1. *Shao Lin.*
2. Vale, vale, nos pondremos en ello...
3. ¿Pero lo dices en serio? ¿Tienes idea de qué significa la palabra «polígono»? Te prometemos que, tecnológicamente, *RRT4* es *muy, muy, muy* superior a *GT2*. «Polígonos en pantalla» y «coches en pantalla» no son exactamente lo mismo... Si así fuera, los juegos que no son de coches no tendrían ningún polígono...



COSAS DE VIEJOS

Buenas...
Estas son unas cuantas preguntas y quejas de un viejo (25 años) que acaba de entrar hace poco en el mundo de la Play.
¿Por qué no puedo guardar mis partidas cuando me da la gana, sino sólo cuando paso de nivel? Resulta frustrante tener que dejar un juego en un determinado punto para luego regresar al día siguiente y, después de cargar la partida, volver a empezar desde el mismo punto en el que llevas 3 o 4 días encallado. En un ordenador, la partida se salva de manera instantánea: ¿se podrá hacer lo mismo en la Play2?
Otro comentario. Si tenemos en cuenta que el sexo es el tema más buscado en Internet, que cindymargolis.com es la página más bajada y Pamela Anderson el término más buscado, ¿cómo se explica la ausencia de juegos de PSX para adultos? Además, no hay que olvidar que el usuario promedio cada día es más viejo, que los usuarios mayores de 20 años somos muchísimos, que la ultraviolencia abunda (cuando resulta mucho más perjudicial para un niño que la visión del sexo), y que este tema, al fin y al cabo, es un tópico que nos implica a todos, ¿no? De hecho, se podrían vender estos productos con advertencias sobre su contenido, como se hace con los *manga*. ¿Para cuándo un suplemento para adultos de *PSMag*?
Y a otra cosa mariposa... Resulta que hace poco cayó en mis manos una demo de Tenchu (el original) y me pareció genial, salvo por un punto: la interfaz de combates. En la demo costaba Dios y ayuda encarar al rival, y éste tampoco se encaraba a ti fácilmente, por lo que si te movías al atacar, muchas veces ambos acababais dando espadazos al aire en un espectáculo que resultaba algo ridículo. ¿Ha mejorado esto en la segunda entrega? No quisiera comprarme el juego para luego arrepentirme...
Por cierto, leí en un número atrasado de un colega la «Crítica Destructiva» de un tal Carlos Torres en la que se pide a los jugadores torpes (como yo) que «nos dediquemos al parchís». ¡Habráse visto! ¿Acaso crees que los cuatro listillos como tú bastáis para sostener la industria del videojuego? En lugar de faltarle al respeto a todo el mundo, haz cuentas y llora: se necesitan muchos «inútiles» que se dejen las pelas en juegos lamentables para que otros juegos como *Medal of Honor*, *MGS*, etc. puedan desarrollarse. Esto es una empresa, macho. Si estás harto de la situación, en lugar de llorar y ahogarte en tu autocompasión, haz algo. Igual se te ocurre desarrollar un sistema de calificación de la dificultad de los videojuegos (que sea objetivo, si no te importa) y así el sufrido consumidor sabría a qué atenerse antes de comprar. Este sistema podría ser grabado en un CD-Rom y distribuido por Sony junto al CD-Demo, con lo que llegaría a todo el mundo.
Ánimo, muchachote.
Pablo Iglesias
Internet

Al habla Carlos Torres. En realidad, mis amigos y el señor que me renueva el DNI cada cinco años me llaman Carlos Robles, pero bueno, tú sabrás como te apetece llamarme. Si no te importa, yo te llamaré Eustaquio Catedrales. Vayamos por partes, Eustaquio:
1. Eres la primera persona que se queja (que nosotros sepamos) del sistema de guardado de los juegos de PlayStation. Dado que nadie más parece afectado por el tema, supondremos que el problema no es tal problema. ¿Cómo puedes molestarte por algo tan rebuscado? ¿Tanto te cuesta seguir jugando hasta encontrar un punto donde guardar la partida (y entonces dejarlo, o seguir hasta guardar de nuevo)? A todo el mundo le va de perlas con ese procedimiento...
2. Sexo y PlayStation. Una combinación genial, sin duda, pero... no saldría bien. En Alemania, la revista PlayBoy regaló durante unos meses una colección de CD para adultos que se veían con una PlayStation (en lugar de un PC, como suele ser tradicional). Estuvo bien, pero no pasó de ser algo anecdótico. Si el ejército de borregos de costumbre se echa encima de los videojuegos cada pocos días por asuntos como «la incitación al consumo de drogas de *MGS*» o «la violencia de *FFVIII*», imagínate cómo se pondrían las cosas cuando saliera un juego basado en *Garganta Profunda...*
3. *Tenchu 2* sale en breve para PlayStation, y ya se sabe que el sistema de control permanecerá inalterado. Sin embargo, se van a incluir muchas armas nuevas con las que podrás hacer frente a tus rivales de una forma más cómoda.
4. Está claro que no has entendido ni de lejos el problema que tenemos los «cuatro listillos» como yo con los «torpes» como tú. El problema no es que salgan muchos juegos malos por cada *MGS* o *MoH*, sino que los buenos, como estos dos, no le duran ni un respiro a cualquier jugador medio. Y es que no es necesario ser un jugador experto para pasarse *MGS* en dos días (hemos llegado a ver gente que se ha terminado *MoH* sin saber para qué servían algunos botones con la táctica del «acribilla-y-palante»). Los «listillos», como tú nos llamas, simplemente queremos juegos más largos y difíciles, nada más.
5. Y ya está. Pido perdón al resto de los lectores de *PSMag* por no haberme mostrado más ácido contigo. Me encantaría contestarte con más gracia y menos tacto, pero me has pillado en *uno de esos días...* Si escribes otro mes, prometo portarme mucho peor contigo, Eustaquio. Oye, ¿te importa si te llamo Arnulfo?

EL ROL DE LAS CHICAS

Hola, soy una chica cordobesa de 15 años. Tengo muchas dudas y espero que esta maravillosa revista me las pueda solucionar.
1. ¿Me podríais decir la fecha de salida

de *Final Fantasy IX*?
2. Como soy una viciosilla del rol, ¿qué JDR puro y duro (sin mezclas de otros géneros) me recomendáis?
3. ¿Son realmente tan buenos los *Syphon Filter*? Si es así, ¿cuál es mejor, el primero o el segundo?
4. Y por último, ¿saldrá *Resident Evil: Code Veronica* para la Play?
Muchas gracias. Se despide,
Cio
Rocío Zuara
Córdoba

1. Para cuando leas estas líneas, *FFIX* estará al caer en Japón. Pero si quieres esperarte a verlo en un idioma que te resulte más familiar, aguanta hasta noviembre.
2. *Alundra*, por ejemplo. Y de regalo, *Alundra 2*, claro.
3. Sí, lo son. El segundo es mejor aún, y más variado y original, pero demasiado difícil para la mayoría de los jugadores (especialmente, para quienes no se hayan pasado el primer *Syphon*).
4. No, jamás. Qué más quisiéramos... el único *RE* realmente bueno que aparece desde el juego original, y va y sale para Dreamcast. Vaya mala suerte...

LA FÓRMULA DEL ÉXITO

Para los amigos de *PlayStation Magazine*:
Hacía tiempo que estaba pensando en escribiros, y al fin me he decidido. El motivo es realizar una crítica constructiva (tranquilos: no como la de la revista). En primer lugar, quisiera deciros que soy un gran aficionado a los deportes de motor, sobre todo a los rallies y la Fórmula 1. A través de vosotros —más posibilidades que yo seguro que tenéis—, quisiera hacer llegar a los programadores de juegos de F1 para PlayStation o PS2 unas cuantas indicaciones y sugerencias.
En primer lugar, decir que, de momento en Play, los juegos de Fórmula 1 son más bien decepcionantes, puesto que olvidan lo que a mi modo de ver es lo más importante: el realismo. En algunos juegos he podido encontrar la sensación de ponerse en la piel de un piloto (*GT, GT2, Colin McRae, Driver*), pero en otros me he encontrado con todo lo contrario: preciosos gráficos y efectos de luz, pero una falta impresionante de realismo (*F1 '98, F1 '99, RRT4, Las 24 horas de Le Mans*...). Por desgracia, me compré los dos primeros, pero para los dos últimos me esperé a las demos (gracias a Dios). Sinceramente, si en estos juegos en vez de poner un coche te ponen la nave Enterprise, no se notaría la diferencia.
Otra cosa es la falta de realismo en los juegos de F1. Cuando adquiero un juego, lo primero que hago es poner la simulación al máximo: daños, combustible, reglas completas, etc. Pero luego salgo a la pista y...
- Me encuentro en la parrilla y me acuerdo de la batidora de mi madre (los programadores nunca han ido a un circuito de F1 para darse cuenta de que un bólido real no suena así).
- Al cabo de dos curvas, tengo que desactivar el locutor (¡Dios mío, qué insoportables son!).
- Pillas una curva a 200 km/h, te vas contra el muro y, en vez de quedar hecho añicos, ¡el coche vuelve a la pista en perfecto estado! ¡Increíble! O más bien... ¡decepcionante!
- Pisas demasiado el piano de las curvas o la hierba a 260, y en vez de pegarte la hostia padre y tener que abandonar la carrera, el coche tan sólo reduce un poco la velocidad. Si esto es una simulación...
- Luego se te ocurre entrar en *boxes* y parece más bien que entres en el desierto del Sahara; ¡no hay nadie!
- Y después están las cámaras. Para una simulación, estaría bien una cabina de piloto con volante y mediciones (la única digna de mención es la de *Monaco GP2*). Y no lo digo por los gráficos, sino por la información de carrera y el realismo.
- Vas a 300 en una recta, se sale el coche de delante, le das de lleno y, por alguna extraña razón que desconozco, en vez de quedar destrozados los dos, el vehículo de delante parece que ponga el turbo y tú que hayas probado el ABS a tope, ¡como si los coches llevaran un escudo protector típico de las naves espaciales!
En fin, acabando ya, me gustaría recomendar a todo aquel que tenga intención de hacer un buen juego de F1 y a todos los aficionados a este deporte, que consigan un juego de ordenador de hace 5 años llamado *Grand Prix 2*, el mejor simulador de F1 que ha pasado por mis manos. Y si lo creéis anticuado, id a la página www.grandprix2.com y conseguid todas las actualizaciones.
Os aseguro que más de uno se quedará con la boca abierta.
Y para terminar, dos preguntas:
- ¿Por qué la Play no puede igualar a un juego de PC de hace 5 años? ¿Acaso los programadores de la gris no se quieren complicar la vida?
- ¿Sabéis si hay algún juego en preparación de F1 o rallies para PS2?
Me despido de vosotros, esperando encontrar algún día un buen simulador de F1 para PlayStation. Mientras tanto, seguiré con mi viejo pero buen juego de PC.
Gracias y hasta la próxima,
Xavier Fontseca
Internet

Para contestarte como mereces, tendríamos que hacer todo un reportaje sobre la historia de juegos de F1 para Play-Station, porque la verdad es que el tema da para rato. Lamentablemente, no tenemos tanto espacio para ese tipo de cosas, así que, resumiendo:
1. Tienes razón prácticamente en todo pero, del mismo modo, casi todos los defectos de los que te quejas han sido solucionados en el último simulador de F1 que hemos analizado: *F1 2000*.
2. Imagínate un juego con el sonido real de un motor de Fórmula 1. ¿Lo oyes? Acércate un poco más al altavoz ¿Lo oyes ahora? ¿Tampoco? ¡¡Pues será porque ya te has quedado sordo antes, memo!! Los decibelios que emiten los bólidos reales acabarían destrozando los tímpanos a cualquiera. Si acaso, habría que vender el juego con una advertencia del tipo: «Atención: este juego puede dejarle más sordo que una tapia».
3. *Fórmula 1*, el primer *F1* de Psygnosis —con licencia del campeonato del 96— también era un juegazo, sin casi ninguno de los defectos que tanto te molestan. El locutor de aquel juego es el mejor que hemos escuchado nunca.
4. No puedes pretender que un juego sea «igual» que una carrera de verdad al volante de un Ferrari. Si así fuera, necesitarías años de experiencia con karts y coches de Fórmula 2 antes de echar tu primera partida.
5. No te dejes engañar por la potencia superior y el prestigio de los PC. Piensa que los PC existen desde hace mucho más tiempo, y los juegos de F1 para PC salen casi a diario. Sin embargo, hay ocasiones en las que la versión para PSX es mucho mejor. Fíjate, si no, en *F1 2000*: el mejor simulador de F1 de PlayStation y uno de los juegos para PC más cutres que se han visto.
6. Sabemos que se están desarrollando varios juegos de F1 para PS2, pero no hemos podido ver ninguno en funcionamiento por ahora. Esperemos que la nueva consola de Sony sea capaz de ofrecer al usuario todo lo que les falta a los juegos de 32 bits.

NUESTRO LECTOR PREFERIDO



Javier Lourido Estévez (alias Obocaman), es tan vulgar, tan vulgar, tan vulgar, que ha sido elegido unánimemente por toda la redacción como «Ejemplo Perfecto de un Lector Cualquiera» de *PlayStation Magazine*.

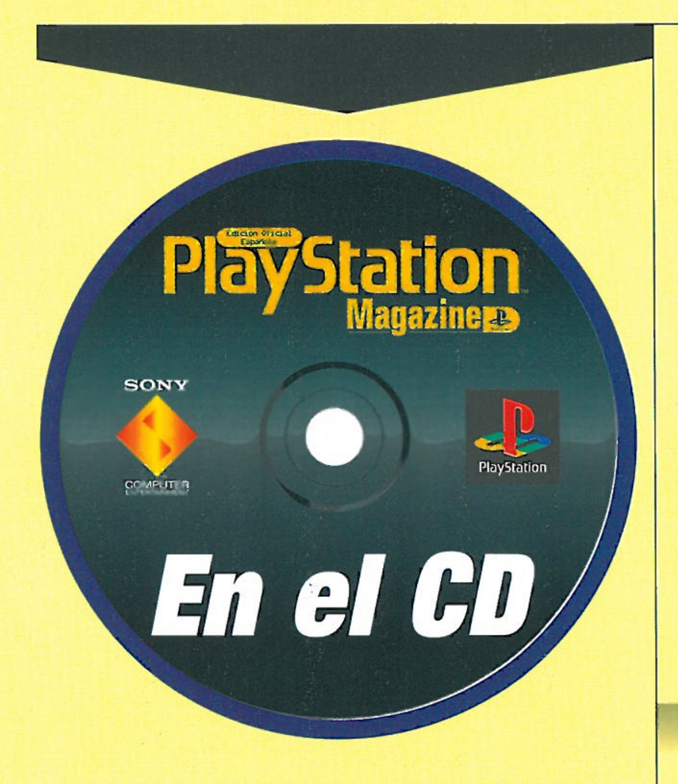
SUFRO MUCHO

¿Recuerdas? Parece que fue ayer. Meses y meses ahorrando, para al fin dar sentido a tu vida con una flamante «pleisteishon». Tal vez no fueran meses. O es posible que, sin buscarla, ella te haya encontrado. Pin y Pon, Laurel y Hardy, Res y Dentevil, tu Play y tú. *Every body*, todo el mundo sabe que la vuestra es una hermosa relación... ¿o sólo creen saberlo? *(A la atención de Antena3: sáltense el próximo párrafo. Gracias.)*
No puedo más. La Play está acabando conmigo, y negarlo es negar lo evidente: falta de sueño, ojos como tomates, el pulgar izquierdo reconvertido en callo... *Wip3out* provoca mareos, *Int. Track & Field* agujetas, *Time Crisis* lesiones en el hombro y *Rally Masters* dolores en la espalda (devolveré este volante; algún día). Echas un vicio con *Tony Hawk*, sales al parque y te dejas los piños. La problemática —cuando menos— Cheryl, de *Silent Hill*, sigue avivando mis neuras, y aún hoy no me explico cómo pude encajar aquel gol desde 40 metros en *ISS*. La vida es dura, caramba. Más de 5 años esperando por una castaña como *Heart of Darkness*. Y ahora va el tío Bill y presenta la X-Box... ¡en chupa de cuero! ¿Lo peor de todo? Unas dos o tres veces al año la Play se me va al suelo: la caída se presenta como un «*momento Matrix*» en el que el tiempo se para, la cámara gira y nada es real. Al final cae, claro. Y uno se pregunta si, con todo este sufrimiento, no llegará el día en que los consoleros de pro nos reconozcamos confidencialmente al estilo del *Club de la Lucha*.
Bueno, ya sabes: la próxima vez que alguien cultive ojeras, parezca hecho polvo o simplemente llegue tarde a una cita, levántale un dedo cómplice. Ése no, hombre: el gordo *siniestro*.

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

ENCIENDE EL TELEVISOR, SINTONIZA EL CANAL, INTRODUCE EL CD, ESTÁTE ATENTO... Y A DIVERTIRSE TOCAN



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
EVERYBODY'S GOLF 2
MEDIEVIL 2
URBAN CHAOS
WWF SMACK DOWN
WTC WORLD TOURING CARS
COLIN MCRAE 2.0
MUPPET RACEMANIA
SPIDER-MAN
STAR IXIOM

PARA UTILIZAR EL CD 58

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



Al principio los controles resultan algo complicados, pero vale la pena insistir

UEFA Champions League: 2000

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de fútbol
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Esta demo reproduce un partido amistoso entre el Manchester United y el Chelsea. Puedes jugar solo o con un amigo.

■ Controles

Controles básicos del juego

↑↓←→ Movimiento

Sin el balón

⊗ Pulsar para hacer una entrada

▣ Pulsar para hacer una entrada con el pie por delante

L1 Mantener pulsado para correr

R1 Pulsar para cambiar de futbolista

Con el balón

⊗ Pulsar para hacer un pase

▣ Pulsar para hacer un pase alto / Mantener pulsado para aumentar la distancia

 Pulsar para chutar / Mantener pulsado para aumentar la distancia

◎ Mantener pulsado para chutar con más potencia

△ Pulsar para hacer un pase en profundidad

△ Estando cerca de la portería contraria, pulsar para hacer un pase cruzado

L1 Pulsar para impulsar el balón hacia delante

L2 Pulsar para acercar la cámara

Con el balón en el aire

⊗ Pulsar para hacer un pase con la cabeza

⊗ Estando cerca del área del contrario, pulsar para hacer un pase alto con la cabeza

▣ Pulsar para cabecear a portería

◎ Mantener pulsado para hacer una volea

△ Pulsar para controlar el balón

Portero (con el balón en las manos)

⊗ Pulsar para enviar el balón fuera

⊗ Mantener pulsado para lanzar el balón / chutar

◎ Pulsar para dejar caer el balón delante de los pies

■ Más información

Consulta la *review* de *PSMag 41*





Mel está un poquito fondón, pero eso no parece afectar a su habilidad como golfista. Te será fácil hacer este hoyo con cuatro golpes

Al principio sólo podrás defenderte con los puños, pero en cuanto hayas conseguido la espada harás papilla a los zombis con un par de estocadas

Everybody's Golf 2

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Simulador de golf
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Nuestra demo te sitúa en el *tee* del club de golf Balata, donde puedes elegir entre el personaje de Mel o el de Chip, algo más ágil que el primero. Una vez en el *green* podréis competir tú y hasta tres amigos más.

■ **Controles**

L1/R1 Seleccionar palo

Antes de apuntar a la pelota

↑/↓ Mover el ángulo de cámara

←/→ Desplazar el cursor para apuntar

SELECT Mostrar la tarjeta

Empezar hoyo

⊗ Determinar potencia e impacto en la barra de *swing*

△ Acercar la cámara

○ Alejar la cámara

□ Cambiar potencia



L2 Al embocar, muestra la inclinación del *green*

R2 Comprobar la dirección del viento / Volver a la situación inicial de la cámara en un zoom

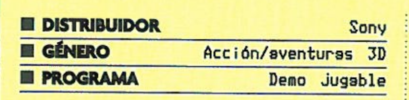
■ **Características adicionales**

El juego completo incluye múltiples modos, entre ellos: Stroke Play, Match Play, Tournament, Vs, Nine Hole Par y Training. Puedes disfrutar de todos ellos encarnando a uno de los 13 personajes disponibles.

■ **Más información**

Consulta la *review* que aparece en este número.

MediEvil 2



■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Acción/aventuras 3D
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Tu objetivo es impedir que el señor del mal tome el mando del ejército de zombis que vagabundean por las calles del Londres victoriano. En nuestra demo, Dan se encuentra desarmado en un viejo museo; tendrás que entrar en la primera sala, romper una vitrina, agarrar una espada y empezar a pelear.

■ **Controles**

***Stick* izquierdo**

↑↓←→ Moverse/trepar

***Stick* derecho** control de la cámara (visión del entorno)

⊗ Pulsar una vez para dar una estocada sencilla

⊗ Pulsar dos veces para dar una estocada doble

⊗ Pulsar tres veces para ejecutar un combo de estocadas

□ Ataque secundario (pulsar y mantener pulsado para recargar el superataque)

△ Defenderse (con el escudo) Agacharse (sin el escudo)

△ Embestir (al correr)

○ Saltar

L1 Pulsar para cambiar de objetivo

L2 Mantener pulsado para girar la cámara a la izda.

R2 Mantener pulsado para girar la cámara a la dcha.

SELECT Abrir inventario

■ **Características adicionales**

Afortunadamente, esta vez Dan cuenta con un montón de armas nuevas que lo ayudarán a acabar con los malos.

■ **Más información**

Consulta una amplia reseña de este título en *PSMag 40*.



Como su nombre indica, *Urban Chaos* es puro caos urbano. La demo empieza en mitad del juego, y debes usar el radar de la izquierda de la pantalla para localizar los objetivos repartidos por todo el nivel

Urban Chaos

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Acción/aventuras 3D
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

En nuestra demo tu objetivo consiste en liberar a los rehenes (que se reconocen por sus uniformes azules y porque agitan los brazos) secuestrados por una banda y salir con vida.

■ Controles

↑↓←→ Avanzar
◎ Agacharse; corriendo, aumenta la velocidad; recoger/lanzar un objeto; entrar en un vehículo/salir de él; tirar de una palanca; hablar con una persona; detener a un sospechoso; registrar un cuerpo.
⊗ Saltar; dar patada en el aire
⊡ Puñetazo; disparar arma seleccionada
⊛ Patada; lanzarse sobre alguien
L1 Vista en primera persona



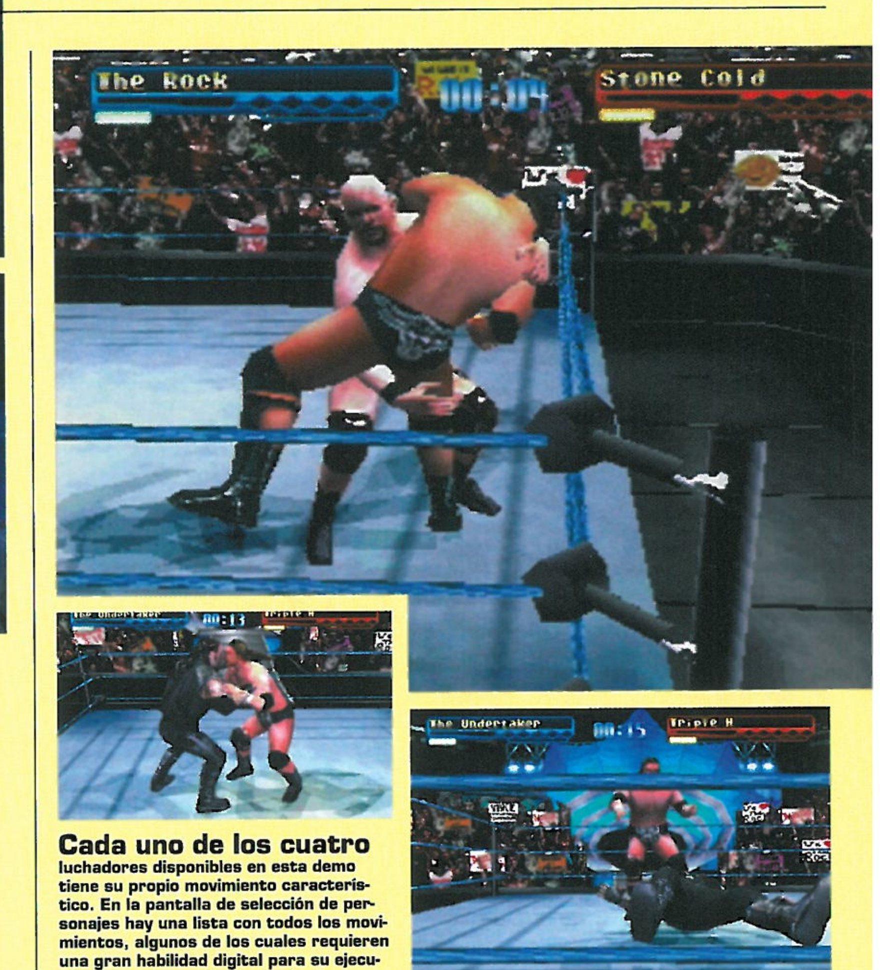
L2 Girar cámara a la izquierda
R1 Durante el combate, cambiar de rival
R2 Girar cámara a la derecha
SELECT Inventario (⊗ para seleccionar los objetos y salir del inventario)
START Activar el menú del juego

■ Características adicionales

Esta misión representa sólo una pequeña muestra de lo que incluye el juego definitivo.

■ Más información

Consulta la *review* de *PSMag 41* en la que *Urban Chaos* recibió la cosmopolita puntuación de 8/10.



Cada uno de los cuatro luchadores disponibles en esta demo tiene su propio movimiento característico. En la pantalla de selección de personajes hay una lista con todos los movimientos, algunos de los cuales requieren una gran habilidad digital para su ejecución. De todos modos, estarás de acuerdo con nosotros en que el esfuerzo vale la pena

WWF Smack Down

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Simulador de lucha libre
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

En la última entrega de la serie *WWF* aparecen todos nuestros luchadores favoritos: Triple H, el superastuto Rock, el infame Undertaker y, finalmente pero no por ello menos importante, el enorme Stone Cold. Podrás sudar todo lo que quieras participando en un combate, solo o con un amigo.

■ Controles

↑↓←→ Mover al luchador
⊗ Golpear
◎ Enviar contra las cuerdas
↑↓←→ + ◎ Agarrar
⊡ Voltear
⊛ Correr
↑↓←→ + ⊛ Subirse al poste



↑↓←→ + R1 Saltar fuera del *ring*
⊛ Entrar en el *ring*
R1 Cambiar con un compañero
↓ + ◎ Inmovilizar al contrincante

■ Características adicionales

En el juego completo puedes crear a tu propio luchador.

■ Más información

En *PSMag 41* este título recibió la contundente puntuación de 8/10.

Video Gallery

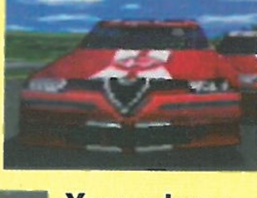
PSMag TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

WTC World Touring Cars

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Simulador de conducción
PROGRAMA	Demo

Hoy día, con los juegos de conducción de calidad sucede como con los autobuses: te pasas un año esperando uno y de repente aparecen dos a la vez. El primero en abandonar la parrilla de salida ha sido la última entrega de la conocida serie *TOCA*, de Codemasters. El equipo de desarrollo, que no ha utilizado esta vez las reglas del Campeonato de Turismos británico, ha optado por dar al juego un toque más internacional. Entre los 23 circuitos reales incluidos está el estadounidense de Laguna Seca. Ahora la conducción de los 43 coches es más realista y, en caso de perder el control del volante, los accidentes también lo son. Toma esa curva y entra en la recta que conduce directamente hasta la tienda de videojuegos más cercana.





Ya puedes dejar de regatear y empezar a conducir, porque pronto tendrás una demo jugable

Colin McRae 2.0

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Simulador de rally
PROGRAMA	Demo

Un enorme equipo de desarrolladores se pasó todo el año pasado encerrado en un estudio perdido en algún lugar de Inglaterra, trabajando en incómoda promiscuidad con los señores Grist y McRae. Ahora tienes la oportunidad de descubrir lo que acabaron creando. Pásmate con los espectaculares efectos visuales, como esas llamas que salen del tubo de escape cuando aprietas el acelerador y se reflejan sobre el asfalto mojado. Maravíllate con los cambios que provocan en la conducción la superficie de la pista y las condiciones climáticas. Corre a tu tienda de videojuegos a encargar un ejemplar de este título, que se puso a la venta en junio.



Tras meses de espera, empieza a oler a gasolina: se acerca la continuación de *McRae*. ¡Segundas partes sí pueden ser buenas!

Teleñecos RaceManía

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Carreras de karts
PROGRAMA	Demo



Ahhh, *los teleñecos*... ¿no te trae entrañables recuerdos de infancia la visión de la Srta. Piggy, Gonzo, la rana Gustavo y toda la pandilla? Por fin Sony se ha decidido a llevar tus queridos muñecos a PlayStation, con su propio juego de carreras.

Siéntate cómodamente y disfruta de este vídeo. Y cuidado cuando entres en los *boxes*...



Ha vuelto nuestra cerdita, y está dispuesta a todo. Nunca volveremos a ver de la misma forma a los animales de los videojuegos



Spider-Man

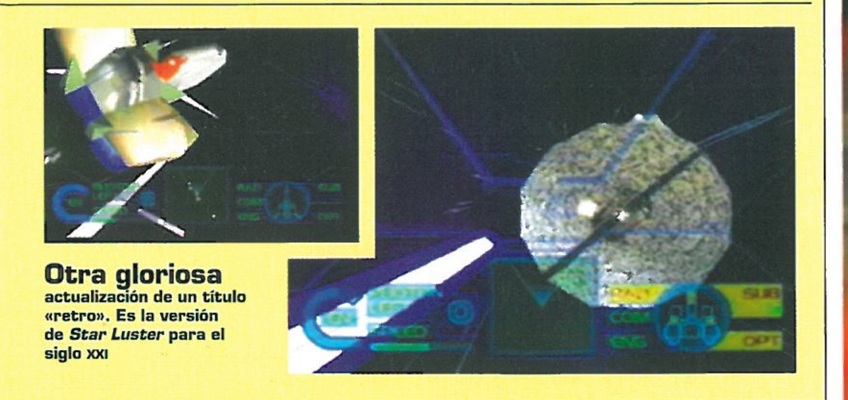
DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Acción/aventuras en 3D
PROGRAMA	Demo

¿Notas cómo vibra tu sentido arácnido? ¿Sientes la necesidad imperiosa de ponerte un antifaz y unos leotardos azules y empezar a lanzar ovillos por el salón de tu casa? Pues eso es porque estás notando la presencia de nuestro ágil superhéroe en el CD de *PSMag*. Para disfrutar de este vídeo sólo tienes que pulsar ⊗ cuando aparezca el mensaje «*Spider-Man Rolling*» en la pantalla de tu televisor. Como dice Chad Findley, jefe del equipo de Neversoft encargado del diseño de *Spider-Man*, «el día en que conseguimos mejorar el programa para que Spidey pudiera saltar desde lo alto de un rascacielos, tejer una telaraña y recorrer el borde de varios edificios, engancharse a una fachada y empezar a trepar hasta la siguiente azotea, sentimos que por fin habíamos introducido la esencia de *Spider-Man* en nuestro juego. ¡Estábamos entusiasmados!» Y tú también lo estarás, cuando veas al hombre-araña en acción.





«Atrapa a los ladrones como si fueran moscas...» Vamos, como si estuvieras en un hotel de mala muerte. Pero vestido con leotardos y con los ojos bien abiertos. ¡Menudo héroe!



Otra gloriosa actualización de un título «retro». Es la versión de *Star Luster* para el siglo XXI

Star Ixiom

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Estrategia espacial
■ **PROGRAMA**	Vídeo

Si te cuentas entre nuestros lectores más mayorcitos, te sonará un juego que se llamaba *Star Luster* y te encantará saber que acaba de sufrir un pequeño retoque (y un cambio de nombre) tras sus días de gloria en las recreativas. Si eres más joven y te perdiste el fenómeno, te diremos que *Star Ixiom* representa una guerra espacial que se desarrolla en el siglo XXV y te reserva el papel de piloto de una nave de combate espacial. Que la fuerza te acompañe...

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...

MUCHO PATINAJE CON **TONY HAWK'S PRO SKATER 2**

MUCHO QUESO CON **RADIKAL BIKERS**

MUCHOS COLMILLOS CON **VAMPIRE HUNTER D**

MUCHA INTRIGA CON A **SANGRE FRÍA**

MUCHOS GOLES CON **EURO 2000**

ADEMÁS, LOS VÍDEOS EXCLUSIVOS DE **STAR OCEAN 2, STAR IXIOM, HOGS OF WAR, WORLD CHAMPION-SHIP SNOOKER** ¡Y MUCHO MÁS!



World Champ' Snooker



Star Ixiom



Star Ocean 2



Tony Hawk's Pro Skater 2



Radikal Bikers

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO ASÍ PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

EL MEJOR INVENTO, LA GRIS

Hola, me llamo Marcela y he formado un club llamado El mejor invento, la gris. Tenemos por lo menos 80 socios y nos intercambiamos trucos, dibujos, etc. Lo mejor es que no necesitamos carnets ni nada por el estilo para pasarlo bien. Y por cierto, si sois niños, no vayáis a creer que porque escriba una niña el club sea mayoritariamente de niñas. De hecho, hay más niños que niñas. Si queréis apuntaros, escribid a:

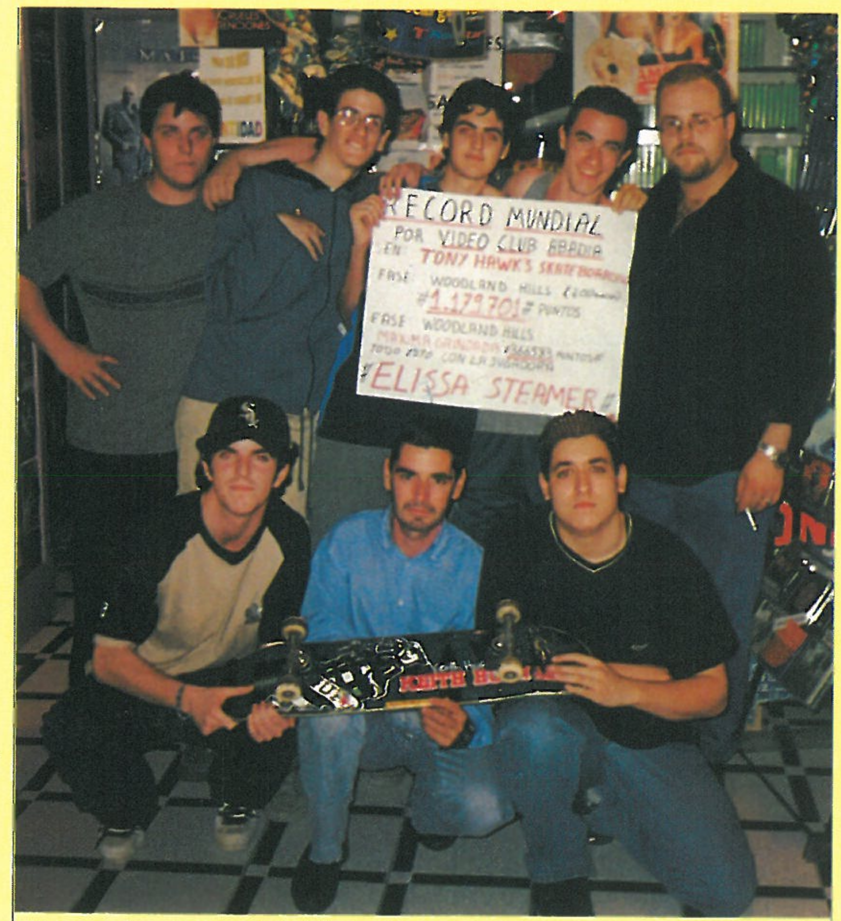
Marcela Ruiz de los Santos
C/ Escritor Manuel Barrios 4, 2º izq.
11100 San Fernando (Cádiz)
Marcela Ruiz
San Fernando (Cádiz)

PERDIDO EN LAS CATACUMBAS

Hola amigos:
Estoy trabado en el episodio de las catacumbas de *Syphon Filter*, donde hay que seguir a un científico de Pagan hasta una puerta para que la abra. Lo sigo, llega hasta la puerta, me pongo detrás de él y... ¡no pasa nada! Se queda mirando hacia la puerta al lado del interruptor de apertura, y yo detrás esperando a que suceda algo. Y de ahí no salgo. ¿Qué me falla? ¿Qué tengo que hacer?
Si podéis ayudarme, mandadme un *e-mail* a:
rmozo@crosswinds.net
Gracias anticipadas,
Rafa Mozo
Internet

CLUB BICISTATION

Hola amigos:
Somos Ginés e Iván y tenemos 10 y 12 años. Os escribimos para deciros que estamos formando un club llamado BiciStation. Nos gustan las bicis pero aún más la gris, y este club será para intercambiar trucos. Tenemos casi todos los juegos. Si queréis formar parte de este club y recibir trucos de vuestros juegos preferidos escribid a:
Ginés Palop Martínez
C/ Cuba 21, 1º I



Los miembros del Club Abadía pueden presumir de ostentar el récord de puntos de *Tony Hawk's* en la fase de Woodland Hills. Pues felicidades, chavalotes

30820 Alcantarilla (Murcia)
O, si lo preferís, llamad a estos números de teléfono:
Ginés: 968 89 13 30
Iván: 968 80 20 87
Hasta pronto,
Ginés e Iván
Alcantarilla (Murcia)

UN AÑO CON EL MANCO

Hola, soy Marc:
Me gustaría que alguien me dijera cómo puedo conseguir 100 vidas en *Rayman*. Un día leí en una revista el modo de hacerlo, pero creo que se equivocaron porque no hay manera de que funcione y ya llevo un año con este juego. Si alguien sabe cómo lograrlo, que me escriba a:
Marc Sirisia
Avda. d'Enclar 82
Santa Coloma (Andorra)
Ah, y si alguien conoce algún truco de *X-Men Vs Street Fighter*, también se lo agradeceré. Hasta la próxima, amigos.
Marc Sirisia
Santa Coloma (Andorra)

VÍCTOR FANTASY

Hola, viciados de la Play:
Me llamo Víctor y tengo 15 años. Necesito trucos, guías y lo que sea para el juego *Final Fantasy VIII*. Si me enviáis alguno yo os mandaré trucos del que queráis. Escribid a:
Víctor Villar Fernández
C/ Burgos 46, 3º dcha.
36205 Vigo (Pontevedra)
Víctor Villar
Vigo (Pontevedra)

Y SIGUE LA FANTASÍA...

Hola gente:
Os envío este «emilio» para que me digáis dónde puedo conseguir los siguientes enemigos que hay en *Final Fantasy VII*:
- Dragón oscuro
- Hombre de hierro
- Olla mágica
- Tomberry

Muchas gracias, y mandadme un «emilio» a la siguiente dirección:
miguel@urnieta.net
Miguel
Internet

ACTION CLUB

¡Hola!
Somos Daniel y Rubén y queremos formar un club de fans de los videojuegos, en especial de *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter 1* y *2*, *Resident Evil 2* y *3*, *Soul Reaver* y *Crash Team Racing*, entre otros. Los socios recibiréis un carnet y una revista bimensual con los trucos que nos pidáis, guías, pósters, pegatinas y demos. Todos/as podéis ser socios, basta con tener una PlayStation...
Mandad una carta con vuestro nombre, apellidos, dirección, aficiones y una foto de carnet a:
C/ Pintor Huguet 15, 5º 3ª
17310 Lloret de Mar (Girona)
¡Os esperamos!
D. Caccamo
Lloret de Mar (Girona)

CLUB PLAY VICIAOS

Hola, amigos de *PSMag*:
Me llamo Juan, tengo 14 años y he formado un club llamado Play Viciaos Station. Habrá concursos, puntuación de juegos y algún truco. Puede escribir quien quiera sin restricción de edad (pero preferiblemente chicas). También daremos información sobre juegos. Responderemos a todas las cartas.
Juan Andrés Luna Olaya
C/ Mercado 21, 1º 2ª
04740 Roquetas de Mar (Almería)
Juan Andrés Luna
Roquetas de Mar (Almería)

¡NÚMERO 38 YA A LA VENTA!

¡PLAYSTATION POWER RENOVADA! ¡CONOCE EL NUEVO DISEÑO!

PlayStation Power

POWER

100% PLAYSTATION™ 100%

PSCLÁSICOS
Una guía con los 100 mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos

A FONDO

- COLIN McRAE RALLY 2.0
- EURO 2000
- STREET FIGHTER EX2 PLUS
- DESTRUCTION DERBY RAW
- N-GEN RACING
- RONALDO V-FOOTBALL
- ALUNDRA 2
- BISHI BASHI SPECIAL
- JO JO'S BIZARRE ADVENTURE
- DRACULA
- ARMORINES
- A SANGRE FRÍA

CARTAS
Preguntas, trucos, sugerencias, intercambios... Escribe a *Power* y cuéntanos todo lo que sabes

ESPECIAL
ALIEN RESURRECTION
¡Déjate alienar!

REPORTAJE
DRIVER 2
Hemos infiltrado un agente en el equipo de Reflections

MAGNÍFICOS CONCURSOS:
50 coches en miniatura *Rally Masters*
15 juegos *Need for Speed Porsche 2000*
25 mochilas y 5 juegos *Colin McRae Rally 2.0*

PS2
TEKKEN TAG VS DEAD OR ALIVE 2
Al rey de los juegos de lucha le ha salido un duro competidor...



¡McCLANE NECESITA TU AYUDA!

PS Mag ANTERIORES

28



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, B-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YUJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)

39



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐
29☐ 30☐ 31☐ 32☐ 33☐ 34☐ 35☐ 36☐ 37☐ 38☐ 39☐ 40☐ 41☐ 42☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

EL MES QUE VIENE

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Reportaje sobre el título que marcará un antes y un después en la historia de los videojuegos. El juego que el mundo estaba esperando, el primero que demuestra lo que se puede hacer con PS2, la octava maravilla del mundo... Conocerás todos los detalles de esta obra de arte de la mano de su creador, el gurú Hideo Kojima.

DRAGON VALOUR

Review del último RPG de Namco. Una eterna búsqueda, monstruos, amor y mucha espada.

REPORTAJE DE *TONY HAWK'S PRO SKATER 2*

Acrobacias, combos, tus propios parques de *skateboard*, más niveles... ¿No te parece suficiente? Pues compra el próximo número de *PSMag*, pilla una hamburguesa con queso y disfruta.

PARASITE EVE

Unos bichejos asquerosos (científicamente llamados bacterias) han invadido Nueva York y avanzan hacia Los Ángeles. Primero será EE.UU., luego México, Sudamérica, Europa, ¡el mundo!. *Preview* recomendada para pararles los pies.

DESTRUCTION DERBY RAW

¿Te gusta gastar pastillas de freno, pegarte al de delante o hacer que vuelque el que te va pisando las ruedas? ¿Eres un ángel del infierno frustrado? Pues lee la *review* que te hemos preparado para el mes que viene.

EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

TONY HAWK'S 2, EURO 2000, TELEÑECOS RACEMANIA, STAR IXIOM, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOOKER, A SANGRE FRÍA (VÍDEO), HOGS OF WAR (VÍDEO), STAR OCEAN: THE SECOND STORY (VÍDEO), SILENT BOMBER (VÍDEO) Y VAMPIR HUNTER D (VÍDEO)


PlayStation
Magazine

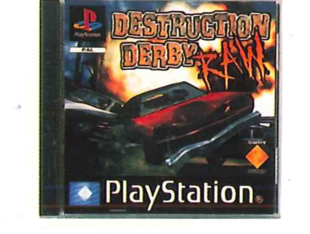

Velocidad Límite
FANATEC
SPEEDSTER
-Eje y carcasa metálicos
-Palanca de cambios de aluminio
-Volante recubierto de caucho
-Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
-Pedales antideslizantes
-Modos digital y analógico
-8 botones disponibles, 4 botones de dirección
-Fácil montaje con ventosas y/o abrazaderas
-Efecto de vibración para hacerte sentir la acción
P.V.P. 12.995 PTAS
ARDISTEL S.L.
http://www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas. min.



MUNDO GAMES
DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES
¡¡¡NO TE LOS PIERDAS!!!
COLIN MCRAE 2 8290
DRACULA 6990
P. MANAGER 2000 7490
SYPHON FILTER 2 6490
MEDIEVIL 2 4490
INT. TRACK & FIELD 2 8290
JACKIE CHAN 4490
RONALDO V FOOT. 6990
EURO 2000 7490
F1 2000 6990
S. WARS JEDI BATTLE 6490
ISS PRO EVOLUTION 7990
LMA MANAGER 8290
M. RALLY MASTERS 7490
LEGEND OF LEGAIA 4990
RADICAL BIKERS 7490
007 EL MAÑANA... 6990
TOMB RAIDER IV 7990
COOL BOARDERS 4 6990
CRASH BAND. RACING 7990
FINAL FANTASY 8 8490
CYBER TIGER 7490
GRAN TURISMO 2 7990
DINO CRISIS 5490
RALLY CHAMPIONSHIPS 7490
EAGLE ONE 7490
1ª DIVISION STARS 6990
DUNE 2000 6990
ROAD RUSH JAILBREAK 7490
FEAR EFFECT 8290
NBA LIVE 2000 6990
ACE COMBAT 3 7490
MICROMANIACS 7490
WWW SMACK DOWN 7990
TRICK'N SNOWBOARD 6990
URBAN CHAOS 8290
GEKIDO 7490
ESTO ES FUTBOL 7990
GRANDIA 7490
TELEÑECOS RACEMANIA 4490
READY TO RUMBLE 7490
BARBIE RACE & RIDE 3990
ARMY MEN 3D 6990
ARMY MEN AIR ATTACK 6990
METAL GEAR SOLID + SPECIAL MISSIONS 7990
STAR WARS: EPIS. 1 7390
CHAMPIONS L. 2000 7490
CRUSADERS 7390
MUNDO GAMES
PEDIDOS 91 433 16 44
CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)
PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)
GERONA (La Junquera) P.Ind. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)
RONDA Av. Málaga (Edi. Redondo) (95 219 00 64)
MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)
MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONO: (91) 594 26 45
ENVIOS
• Urgente 24 horas: 790pts
• Vía Postal 3 días: 490pts
¡NUEVO CENTRO MUNDOGAMES EN FUENLABRADA!
c/Zamora 13
TOY STORY 2 7990
ACTION MAN 7990
SILENT HILL 8990
RES. EVIL 3 SURVIVOR 8290
FIGHTING FORCE 2 8290
MUSIC 2000 6990
MEDAL OF HONOR 7490
XENA 7490
SHADOW MADNESS 6990
SUPERCROSS 2000 7490
RESIDENT EVIL 3 7990
TARZAN 7490
FIFA 2000 6990
COLONY WARS 3 4490
DISCWORLD NOIR 7390
SUPERBIKE 200 7290
THEME PARK WORLD 7490
RESCUE SHOT 4490
TANK RACER 3990
JO-JO'S BIZARRE 7490
AMERZONE 7490
EVERYBODY'S GOLF 2 4490
OFERTAS
GRAN TURISMO 2 + MEGASTICK (a elegir) 8490
TARZAN + MEGASTICK (a elegir) 7990
1ª DIVISION STARS + MEGASTICK (a elegir) 7990
PLATINUM
ROAD RUSH 3D 3490
TOMBI2 4490
BICHOS 3490
RESIDENT EVIL 2 4490
FORMULA 1 98 4990
MEDIEVIL 3490
MARVEL vs S. FIGHTER 4490
LUCKY LUKE 3990
NEED FOR SPEED 3 3990
COLLIN MAC RAE 4990
THEME HOSPITAL 3990
TOMB RAIDER 3 4990
TOCA TOUR. CARS 2 4990
RIDGE RACER TYPE 4 3490
TEKKEN 3 3490
TIME CRISIS 3490
MUNDO PERDIDO 3990
MISSION IMPOSSIBLE 4990
MEGASTICK (Todos los modelos) 1490
CABLE RFU 1490
CABLE RGB 990
DUAL SOCK DOMINIUM 3490
MANDO SONY 1490
1MB DOMINIUM 1490
1MB SONY 2100
VOLANTE VIBRACION 8490
Precios válidos salvo error tipográfico



TIENDAS M·G·K
ALICANTE
Alicante
C/. Jaime Segarra, 22
Tel. 965 91 62 86
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 649 644 305
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
CIUDAD REAL
Alcazar de S. Juan
C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
LUGO
Monforte de Lemos
C/. Roberto Baamonde, 54
Tel. 982 41 00 69
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PRYCA Santander
Centro Comercial PRYCA
SEVILLA
Sevilla
C/. Muñoz Seca, 26
Tel. 954 575 827
Ecija
C/. Arroyo, 9
Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
Tarragona
C/. Mallorca, 37 bajo dcha.
Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
La Eliana
distribuidor oficial MGK
Videoteca La Eliana
C/. Fco. Alcayde, 32
Tel. 962 750 647
M·G·K
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
www.mgk.es
Los PESOS-PESADOS del videojuego
PlayStation
COLIN MCRAE 2
A SANGRE FRIA
ALL STAR TENNIS 2000
F1-2000
DRAGON VALOR
SUIKODEN 2
BEATMANIA
VANDAL HEARTS 2
MEDIEVIL 2
ALUNDRA 2
LUCKY LUKE
CRASH BANDICOOT 3
TOMBRAIDER III
SPYRO 2
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO
OFERTAS ESPECIALES
OFERTAS ESPECIALES
nYko
MEMORY>CARD1
TARJETA MEMORIA 1 MB - 15 BLOQUES
1.490.-
PSX>EXTENDER
CABLE EXTENSIÓN 2 METROS
990.-
ARCADE>MAX
JOYSTICK AVANZADO DE ALTA CALIDAD
3.490.-
VIPER>PSX
MANDO AVANZADO ANALOGICO-DIGITAL CON VIBRACIÓN MODO VOLANTE TURBO...
DISPONIBLE EN 5 COLORES
3.490.-
MEMORY>CARDX8
2.990.-
TRANSPLAY>PSX
MANDO AVANZADO
1.590.-
SCORPION>PSX
MANDO AVANZADO ANALOGICO-DIGITAL
2.990.-
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO?
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda uniendo DOS CONCEPTOS. Venta de videojuegos y Sala de Juego en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un Centro de Ocio único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079
¿YA TIENES UNA TIENDA?
Infoline CORNER: 965 718 079



Destruction Derby Raw.

Por delante o por detrás. Al derecho o al revés. Por encima o por debajo. Ojito que no te den. Porque si lo hacen vas a terminar muy perjudicadito. Esto es Destruction Derby Raw y aquí no valen los buenos modales. De 1 a 4 jugadores. Nuevas colisiones más realistas. Un montón de coches para convertir en chatarra. 31 nuevas pistas repletas de saltos, túneles y desviaciones. Y la posibilidad de comprar piezas sueltas para reparar tu coche. Si es que tiene arreglo.